究極無料グラフィックソフト&
作例データをCD-ROMに収録≫

ぜんぶ収録!!

Photo Retouch Super Technique For GIMP

ギンプ GIMPですぐデキる!

フォトレタッチスーパーテクニック 2009

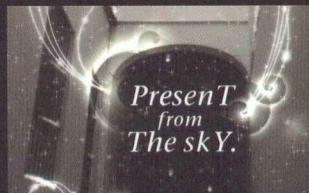
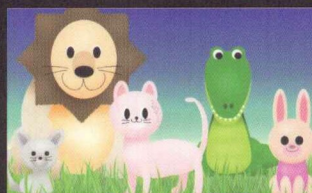
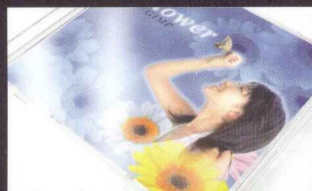
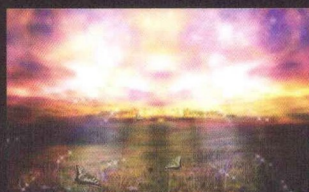
100% MOOK SERIES

Windows100%責任編集

特別付録CD-ROM
for Windows 2000/XP/Vista
GIMP Ver.2.6
作例サンプル&作業工程画像
サイト集・各種スクリプトなど

無料グラフィックソフトの最高峰!!

デジカメ写真のレタッチからGIFアニメ・
デジタルイラスト・本格CGや華麗なコラージュまで!!

PresenT
from
The skY.

バージョンアップでさらに高機能になった最新版!

ギンプ GIMP2.6完全解説!

基本操作&上級者向けカスタマイズ方法も!

PHOTO RETOUCH SUPER TECHNIQUE FOR GIMP 2009

WELCOME TO THE GIMP2.6 WORLD!

GIMP ギンプ ですぐデキる! フォトレタッチスーパーテクニック 2009

GIMP ギンプ ですぐデキる!
フォトレタッチスーパーテクニック 2009

Tutorial /// Customize /// Photo Retouch /// Graphic Technique /// Digital Art /// Appendix

晋遊舎
Windows100% 責任編集

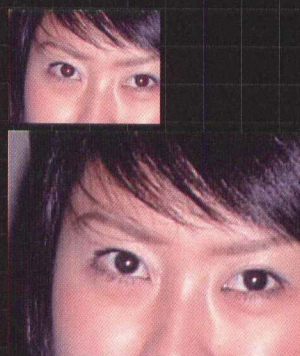
Image of Contents >>>

Photo Retouch

P047~057

P048
赤目修正

P048
肌荒れ修正

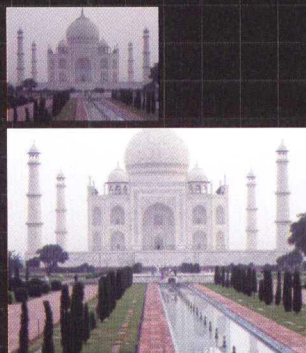
P051
人物と背景を合成

P052
背景をキレイにぼかす

P060
魔法のような手乗り炎

P062
写真を絵画風に

P068
モーフィングGIFアニメ

Graphic Technique

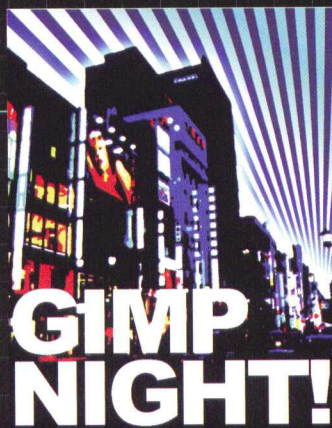
P059~077

P049
暗い写真を明るく

P049
一部色だけを変える

P050
雰囲気のある
写真に

P054
美しいモノクロ写真/柔らかいセピア写真

P056
人物写真を
キレイに

P064
ポップな
ポスター風に

GIMP
NIGHT!

P066
凍てつく
美しい薔薇

P070
キュートな動物キャラクター

P074
手描き風
ポストのイラスト

Image of Contents >>>

Digital Art

P079~113

Present from The skY.
it is a powder of the miracle!!

GIMPのグラフィック講座は
月刊「Windows100%」にて好評連載中!

パソコン月刊誌「Windows100%」では、本誌で紹介しているようなGIMPを使ったグラフィック講座のコーナーを掲載しています。本誌の作例だけでは物足りないという人は、この連載コーナーもぜひチェックしてみてください!

Contents

Tutorial チュートリアル編 009

GIMP Customize ソフトカスタマイズ編 035

Photo Retouch フォトレタッチ編 047

Graphic Technique グラフィックテク編 059

Digital Art デジタルアート編 079

Appendix 巻末付録 115

CD-ROM MANUAL

付録CD-ROM取扱説明

本誌付録CD-ROMには、GIMP本体をはじめとして作例画像や追加プラグインなど、さまざまなデータが収録されています。それらをくまなく利用できるよう、CD-ROMの基本的な使い方を覚えておきましょう。

CD-ROMに収録されたデータを活用するために

便利なデータがつまった付録CD-ROMを使いこなそう

GIMPに触れたことがない人でもスグにグラフィック作成がはじめられるように、付録CD-ROMには便利なデータが多数収録されています。それらを余すところなく利用するためにも、CD-ROMの使い方やよくあるトラブルの対処法をここで覚えておきましょう。なお、CD-ROMメニューの起動にはネット環境は必要ありませんがInternet Explorerなどのブラウザが必要です。

収録ファイルの種類

CD-ROMに収録している代表的なファイルの種類は以下の通りです。これらは拡張子で見分けるので、適当なフォルダのメニューから「ツール」→「フォルダオプション」の「表示」タブを開き、「登録されている拡張子は表示しない」のチェックを外しておきましょう。

GIMP画像ファイル
拡張子>>> .xcf
GIMP形式で保存された画像ファイル。GIMPをインストールすると閲覧できる。

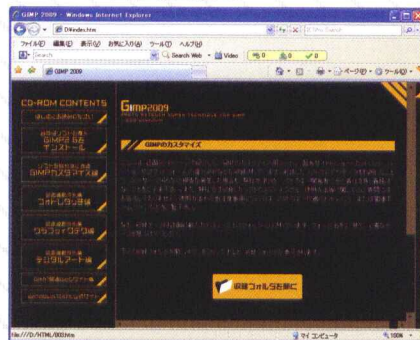
JPEGファイル
拡張子>>> .jpg
加工前の素材画像や、グラフィック作成の手順を解説する画像などに利用されている。

実行ファイル
拡張子>>> .exe
プログラムを実行するファイル。おもにソフトのインストーラに使われている。

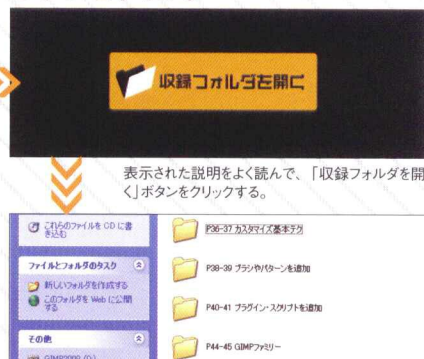
ショートカットリンク
拡張子>>> なし
ダブルクリックするとブラウザが起動し、追加データの入手先や解説サイトを表示する。

その他のファイル
拡張子>>> .scm/.abrなど
GIMPで利用できる設定ファイルや追加データなども、作例によっては収録している。

パソコンのCDドライブに付録CD-ROMをセットしよう

CD-ROMのメニュー画面を開く

パソコンに付録CD-ROMをセットすると、自動的にメニューが立ち上がる。画面左のメニューから好きなボタンをクリックすると、その説明が右のフレーム部分に表示される。

「収録フォルダを開く」ボタンをクリック

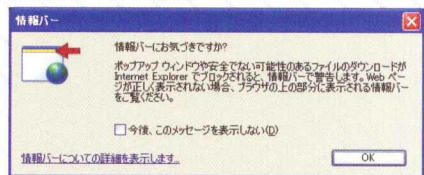
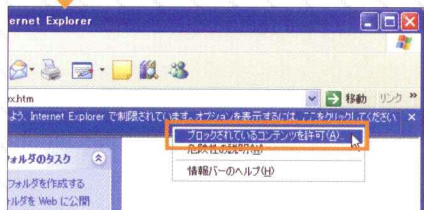
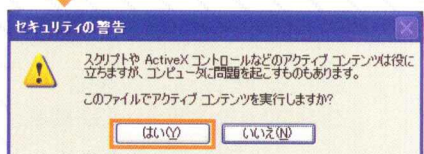
表示された説明をよく読んで、「収録フォルダを開く」ボタンをクリックする。

データが収録されたCD-ROM内のフォルダが開く。あとは収録ファイルを閲覧、もしくはデータをパソコンにコピーして活用しよう。

付録CD-ROMがうまく起動しないときの対処法

CD-ROMが自動起動しない場合

パソコンの環境によっては、CD-ROMメニューが自動起動しない場合がある。その場合は、マイコンピュータを開き、「GIMP 2009」のCD-ROMのアイコンを右クリックして「開く」を選択すれば、フォルダ構成のままCD-ROMの内容を表示できる。

CD-ROMのフォルダを開くと、「Index.htm」というファイルがある。これをダブルクリックするか、Internet Explorerなどのブラウザにドラッグ&ドロップすればメニューが起動する。

警告ダイアログが表示される場合

上のような表示が出る場合は、このまま「OK」をクリックしよう。

ブラウザ上にこの表示が出たらクリックして「ブロックされているコンテンツを許可」を選択。

この表示が出たら、気にせず「はい」をクリックしてそのまま進めよう。

チュートリアル編

Tutorial

Tutorial 01

GIMP2.6をインストールしてみよう

本誌で紹介する数々のレタッチテクニックを習得するためにも、まずはGIMP2.6を正しくインストールしよう。CD-ROMに収録されたインストーラを起動するだけなので、作業はすぐに終わるぞ。

GIMPは最強の無料レタッチソフトなのだ!

完全無料で使える高機能レタッチソフト

「GIMP」とは、有志により開発が続けられている海外製のフォトレタッチソフトだ。レタッチに関する豊富な機能を搭載しているのにも関わらず、誰でも無料で利用できるのが大きな特徴となっている。市販レタッチソフトの代表格である「Adobe Photoshop」と比較されることも多いが、機能的にもかなり似ており、GIMPだけでプロ顔負けの高度なレタッチが可能だぞ。ただ、あまりの多機能さに初心者は少々戸惑ってしまうかもしれない。まずは、本章で基本的な使い方をイチから勉強しておくといいだろう。

プロ用ソフトにも匹敵する機能をもつ「GIMP」

「GIMP2.6」は、フリーソフトの中では最強のレタッチソフト。海外で開発されたソフトだが、日本語にも完全対応。本格的なグラフィックを学ぶのにも最適だろう。

GIMPをインストールしてみよう

最新版ではインストール方法もシンプルになっている

本誌付録CD-ROMには、GIMPを簡単にインストールできるセットアップファイルが収録されている。CD-ROMをパソコンにセットして、自動で表示されるメニューからGIMPのセットアップファイル(gimp-2.6.5-i686-setup.exe)を探してインストールを開始しよう。なお、インストールされるGIMPのバージョンは2.6.5となっている。それ以前のバージョンをすでにインストールしているユーザーは、まず古いGIMP(GTK+も含む)を完全にアンインストールしてからインストール作業を行なうこと。旧バージョンとの共存は基本的にできないので要注意だ。

GIMP Ver.2.6.5
作者名:The GIMP Team
ファイル名:gimp-2.6.5-i686-setup.exe

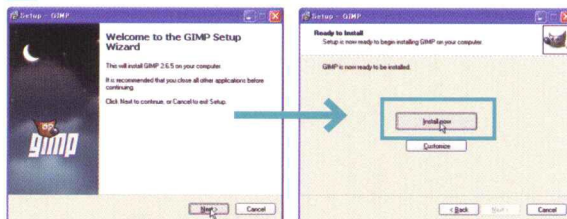
他バージョンの導入方法は44ページに掲載

GIMP本体をインストールして起動してみよう

1 インストーラを実行

gimp-2.6.5-i686-setup.exe
GIMP Setup
ダブルクリックで実行する

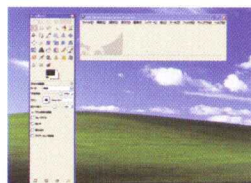
まずは、GIMPのインストーラをパソコンにコピーし、ダブルクリックで実行しよう。

2 セットアップ手順を進める

セットアップは上のような画面で進められていく。基本的には「Next」ボタンを押していけば問題ない。右画面のようなふたつのボタンがあらわれたら、「Install now」の方を選ぼう。

3 デスクトップのアイコンをダブルクリック

GIMP 2

インストールが終了すると、デスクトップ上にGIMPのショートカットアイコンが表示されるので、これをダブルクリックしよう。

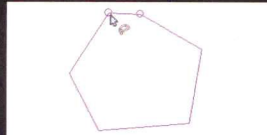
4 GIMPが起動した

しばらく待つとGIMPが起動するはずだ。過去バージョンで存在していた面倒な設定などは一切不要。インストールが終われば誰でもすぐ使えるようになるぞ。

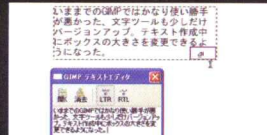
最新の2.6バージョンでなにが変わったのか?

ここでは、GIMP2.6で搭載された新機能について紹介しておこう。注目すべきポイントは、「ツールボックスメニューの廃止」「自由選択ツールに多角形選択機能が追加」「テキストツールの改善」という3つだろう。それ以外にも細かい部分がアップデートされ、より使いやすいレタッチツールに進化しているぞ。詳しくは本誌のコラム(34、46ページ)で紹介しているのでチェックしておこう。

ツールボックスのメニューが廃止された

従来のバージョンまで存在していた、ツールボックス内のメニューが廃止され、イメージウインドウのメニューへ各項目がまとめられた。

自由選択ツールで多角形選択が可能に

自由選択ツールは、いままでのフリーハンド選択にくわえ、範囲作成中にCtrl+クリックすることで直線を描くことが可能になった。

文字ツールの使い勝手が向上した

テキストツールは、文章作成中にボックスの大きさを自由に変更できるようになった。これで文字レイアウトもやりやすくなるだろう。

各種ウインドウの基本機能について把握しよう

機能ごとに分けられたGIMPのウインドウ

GIMPを起動すると、いくつかのウインドウが同時に表示される。これらを場合に応じて使い分けるのが、GIMPを操作する上での基本となっているぞ。ここでは、これら各ウインドウの機能を簡単に紹介しておこう。GIMPで画像ファイルを開くと、まず「イメージウインドウ」に内容が表示される。画像を編集したり加工したい場合は、この部分で直接手をくわえていけばいい。「ツールボックス」には、画像を編集するための各種ツールが揃っている。全部で33種類のツールが存在しており、使用する色などもここで設定可能だ。「ツールオプション」や「ダイアログ」は、拡張的な機能を設定するためもの。このふたつについては後で詳しく説明していくぞ。

GIMPの基本的なウインドウ構成

イメージウインドウ
編集する画像を表示するウインドウ。画像を見ながら直接編集できる。

ツールボックス
画像編集において、頻繁に使う機能(ツール)がアイコン化されている。GIMP2.6では、全33種類のツールが搭載されている。

ツールオプション
現在選択しているツールのオプション設定を変更できる。

各種ダイアログ
レイヤーや色などの情報を別途表示するウインドウ。初回起動時は表示されていないが、必要に応じて自分で使いたいダイアログを追加できる。

画像編集中は基本的に上のような画面で操作することになる(GIMPの初回起動時は「ツールボックス」と「イメージウインドウ」のみ表示される)。各種ウインドウを使いこなして、効率よくレタッチ作業を行なおう。

ツールボックスの各種機能

各種ツールアイコン
よく使う機能がまとめられた33種類のツールアイコン。GIMP2.6では、いくつかのツールが仕様変更されている。各ツールの概要は次ページを参考に。

色の選択
描画色、背景色の選択ができる。GIMP2.2以前であったブラシやパターンの選択エリアは削除された(設定を変更すれば表示させることもできる)。

色の選択について

描画色と背景色の変更

ここでは、描画色と背景色を選択できる。描画色とは、おもにブラシツールなどで描画するときに使用される色。背景色は、消しゴムツールを利用した時に使われる色だ。

色を初期設定に戻す
描画色を黒、背景色を白に設定するボタン。スピーディに白や黒を選択したい時に利用すると便利。

描画/背景色の入れ替え
描画色と背景色を入れ替えるボタン。こちらも使用頻度が高いので覚えておこう。

色を選択する方法

色の選択部分で、描画色および背景色のボックスをクリックすると、下のようなウインドウが表示される。ここから好きな色を作成し、「OK」を押せば適用されるぞ。

色は、RGBやHSVの他に、いくつかのモードで変更できるようになっている。使いやすいモードで色を作成するといいだろう。

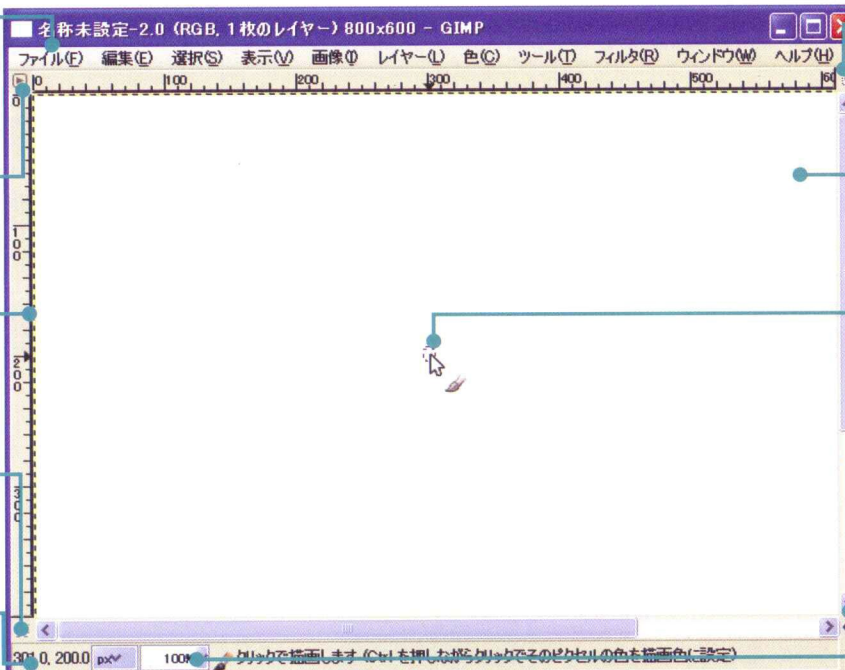
イメージウインドウの各種機能

イメージメニュー
さまざまな機能を呼び出して利用できるメニュー。GIMP2.6ではメニュー構成がかなり変更されている。

メニューボタン
ここをクリックすると、イメージメニューと同じ内容が表示される。

ものさし
画像の大きさや位置を確認するための定規。表示単位は座標情報の横にあるメニューから選択できる。

クイックマスク切り替え
クイックマスクモード(21ページ参照)の切り替えを行なう。

座標情報
イメージウインドウ上のカーソル位置を表示する場所。ドロップダウンメニューで単位を変更可能。

ウインドウ拡大モード切り替え
ウインドウを大きくする際に、画像表示も拡大するかの切り替え。

画像表示領域
画像を表示する領域。ここで直接画像を編集していく。

カーソル
選択しているツールや状態によってカーソルの形が変わる。

ナビゲーションコントロール
ここを操作することにより、イメージウインドウ内で表示する画像領域を変更できる。

拡大/縮小
ここから拡大率を選択することにより、画像表示を拡大/縮小できる。

Tutorial 02

各種ツールの機能／新規画像の作成、保存方法

ここでは、GIMPで標準搭載されている全33種類のツールの各機能と新規画像の作成や保存方法など、ごく基本的な操作方法を紹介していくぞ。

全33種類あるツールアイコンの機能を知っておこう

全ツールの機能を把握しておこう

GIMPで画像編集をする場合に欠かせないのが、ツールボックスに並んでいる全33種類のアイコン群だろう。これらは、フォトレタッチにおいて頻繁に利用する機能がまとめられたものだ。右記に各ツールの機能を簡単にまとめてあるので、ざっと目を通してほしい。レタッチテクニックを上達させたいならば、すべてのツールを試しつつ、それぞれの効果や操作方法などをしっかり把握しておこう。

ツールボックス

全33種類のツールアイコン。GIMP2.6では、いくつかのツールが前バージョンから仕様変更されている。各ツールの概要は右の解説を参考に。

全33種類のツールアイコン概要

矩形選択
四角形で選択範囲を作成する。範囲を確定するまでサイズ変更なども可能。

楕円選択
楕円形で選択範囲を作成する。楕円だけでなく、もちろん正円も描ける。

自由選択
フリーハンドで囲んだ部分を選択範囲にできる。また、多角形での選択も可能。

ファジー選択
クリックした部分を中心として、その周辺の似た色を選択できる。

色域を選択
クリックした部分の色と似た色を、画像全体から選択するツール。

電脳はさみ
指定した周辺の色を元に、輪郭などを自動認識してくれる範囲選択ツール。

前景抽出選択
被写体（前景）を背景からキレイに切り抜くための自動選択ツール。

パス
パスと呼ばれる曲線を作成するツール。パスは選択範囲に変換できる。

スポイト
スポイトのように、クリックした位置の色を描画色に設定する。

ズーム
イメージウインドウで表示している画像を拡大縮小させる。

定規
画像中をドラッグ操作することで、角度や長さを計測できるツール。

移動
レイヤー全体や選択範囲、文字レイヤー、パスの移動などを行なうツール。

整列
レイヤーごとに配置されたオブジェクトを整列させることができるツール。

切り抜き
四角形の範囲を設定し、その範囲で画像を切り抜くツール。トリミングに利用する。

回転
範囲選択で指定した部分を自由に回転させるツール。回転軸の変更も可能だ。

拡大・縮小
範囲選択で指定した部分を自由な大きさに拡大、縮小させるツール。

剪断変形
範囲選択で指定した部分を平行四辺形のように変形させるツール。

遠近法
範囲選択で指定した部分の四辺を動かして、自由に変形できるツール。

鏡像変形
範囲選択で指定した部分を左右／上下に反転させるツール。

テキスト
指定したフォントで画像に文字を書き込むことができるツール。

塗りつぶし
ある一定の領域を、指定した色で塗りつぶしてくれるツール。

ブレンド
範囲選択で指定した部分をグラデーションで塗りつぶすツール。

鉛筆
指定したブラシ形状に基づいて、くっきりとした線を描画するツール。

ブラシ
指定したブラシ形状どおりに、なめらかな線を描画するツール。

消しゴム
画像の一部を削除するツール。背景レイヤーの場合は背景色で塗られる。

エアブラシ
エアブラシやスプレーのように描画できる。やわらかな塗りの表現に効果的。

インク
筆で描いたような効果を得られるツール。手書き風の線を描きたいときに便利。

スタンプ
画像の一部をピックアップして、それを別の場所に描画するツール。

修復ブラシ
スタンプツールをより自然に適用できるツール。写真中のゴミ削除などに利用。

遠近スタンプ
画像の一部をピックアップし、遠近感を加えて描画できるツール。

ぼかし/シャープ
指定した部分に対して、ぼかしやシャープ化を行なうツール。

にじみ
油絵を指でこすったかのような効果が得られるツール。

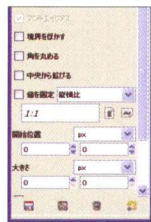
暗室
写真の現像テクニックを再現するツール。画像の明暗値を部分的に調整。

ツールオプションは各種ツールの設定を決める重要部分

ツールを使いこなしたいなら必ず設定しておこう

ツールボックスの下にある「ツールオプション」では、現在選択しているツールの詳細設定が行なえる。「ブラシ形状」や「不透明度」など、さまざまな設定項目を変更できるぞ。積極的に利用して、各効果を理解していくといいだろう。

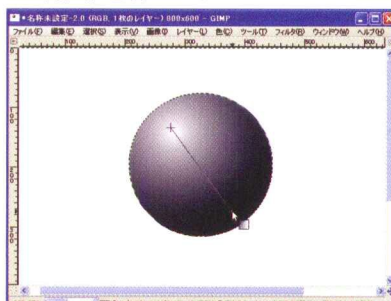
ツールごとに設定項目が違う

GIMPでは、全33種のツールに対して、すべて別々のオプション設定が用意されている。とはいえ、ある程度は共通した項目があるので、それほど覚えるのは難しくないだろう。

ツールごとに違うオプション設定を使いこなそう

1 ツールを選択してオプションを設定

ツールを選択

ツールオプションを設定する

2 イメージウインドウで描画して効果を確かめる

設定値に応じた描画になる

イメージウインドウ内でツールを適用すると、ツールオプションの設定に応じた描画となる。GIMP上達のコツは、このツールオプションをいろいろと変えてみて、その違いを理解していくことにある。GIMP2.6で新たに追加されたオプション設定も多数存在しているので、上級者の人もひと通りチェックしよう。

全ツールオプションの詳細は120ページに掲載

新規画像を作成して保存する手順を覚えよう

Windows標準とは少し違った操作なので注意

ここでは、新規画像の作成方法や、編集した画像の保存方法、保存した画像の開き方などを説明しておこう。GIMPで作業する場合は、まず何も描かれていない新規の画像を作成するか、編集したい画像を読み込む必要がある。新規画像を作成する場合は、利用したい画像サイズを指定することから始めよう。

また、画像の保存は「ファイル」メニューから行なえる。この際、保存したいファイルの種類（拡張子）をしっかり指定しておくことが重要だ。GIMPが対応している代表的な入出力ファイル形式は下にまとめておいたので、これも覚えておくといいだろう。

なお、GIMPで採用されているファイル操作用ダイアログは、Windows標準のものと違って、やや独特のインタフェースとなっている。右の解説を見て、しっかり使い方を覚えておこう。

GIMPの主な対応画像形式

GIMPではさまざまな形式の画像ファイルを入出力することが可能だ。一般的な形式はもちろん、プロ向けの画像形式にも対応しているぞ。

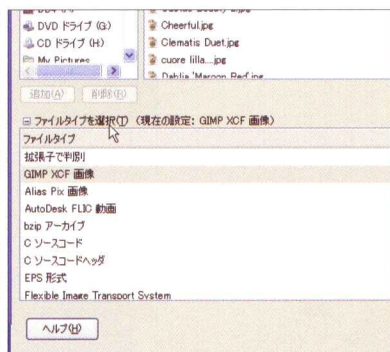
XCF形式
GIMP標準の保存形式。レイヤーやパスなど、作業中の状態をそのまま保存することが可能。GIMPで作業したデータは基本的にこの形式で保存しておくこと。

JPEG/GIF/PNG形式
デジカメやWebサイトなどで、一般的によく使用される画像形式。各画像の圧縮設定などは保存時に決められる。

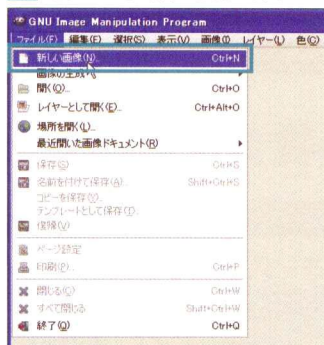
BMP/TIFF形式
BMP形式はWindows標準の画像形式となっている。TIFF形式は、Macintoshで扱われる画像形式のこと。どちらも無圧縮（または低圧縮率）で保存される。

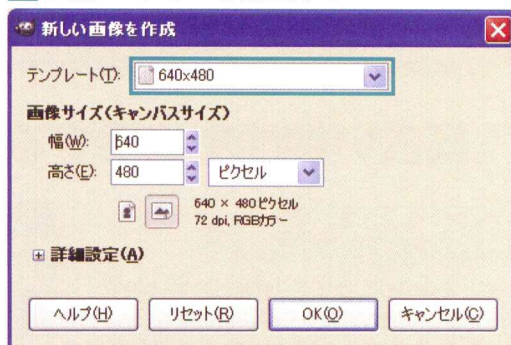
Photoshop（PSD）形式
プロ用レタッチツール「Adobe Photoshop」の保存形式。読み込み、保存ともに可能。ただし、保存されたPhotoshopのバージョンによっては、開けないこともある。

PDF形式
PDF書類は読み込みのみ対応。PDFが作成されたバージョンによっては、うまくGIMPで開けない場合もあるので注意。

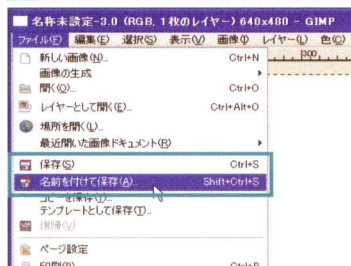
ICO形式
ICO形式とは、Windows標準のアイコン画像ファイルのこと。これを利用すれば、GIMPでオリジナルのアイコンを作成できるのだ。Vista用アイコンにも対応しているぞ。

ファイル形式の変更は、ファイルの保存ウインドウ内で行なえる。ファイルタイプの一覧から最適なものを選択しよう。

新規画像の作成方法

1 新しい画像を作成する

ゼロからお絵かきなどをする場合は、何も描かれていない新規画像を作成する必要がある。この場合、メニューの「ファイル」→「新しい画像」をクリック。

2 画像のサイズを指定する

次に、新規画像の画像サイズをテンプレートから選ぶ。テンプレートには標準的な画像サイズがいくつかセットされているので、好きなものを選ぶといいだろう。なお、画像を任意のサイズにしたい場合は、「画像サイズ」部分に数字を直接入力しよう。

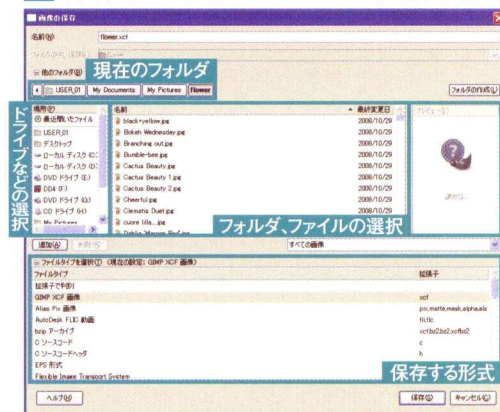
画像ファイルの保存方法

1 名前を付けて保存を実行

GIMPで作成した画像を保存する場合は、イメージウインドウの「ファイル」→「保存」、もしくは「名前を付けて保存」を選ぼう。

2 フォルダとファイルタイプの設定を開く

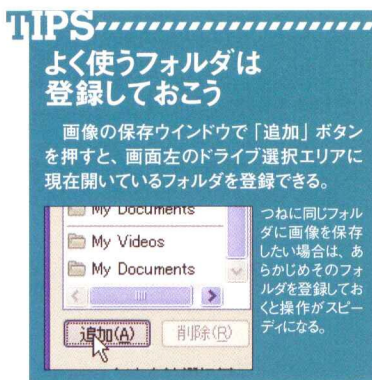
画像の保存ウインドウが表示されるので、「他のフォルダ」と「ファイルタイプを選択」の両方をクリック。ウインドウが広がり、ファイルの保存場所や保存形式を詳しく設定できるようになる。

3 保存する場所とファイルの種類を指定

現在のフォルダ
ドライブなどの選択
フォルダ、ファイルの選択
プレビュー表示
保存する形式

拡張された「他のフォルダ」部分でファイルの保存場所を指定し、「ファイルタイプを選択」部分から目的の保存形式を選んで保存しよう。

TIPS よく使うフォルダは登録しておこう

画像の保存ウインドウで「追加」ボタンを押すと、画面左のドライブ選択エリアに現在開いているフォルダを登録できる。

つねに同じフォルダに画像を保存したい場合は、あらかじめそのフォルダを登録しておくと操作がスピーディになる。

画像ファイルの開き方

画像ファイルを開く場合は、ファイルメニューの「開く」から行なえるが、右で紹介したような方法を使うと、より早く画像を開くことができる。ファイルメニューをいちいち操作するのより楽だ。

GIMPに関連付けされているファイル（XCF形式など）なら、ダブルクリックするだけでGIMP上で開くことができる。

ツールボックス上にドラッグ&ドロップ

画像ファイル自体をツールボックス上にドラッグ&ドロップする。ファイルの選択設定を行なう手間がなく、素早く画像を開くことができる。

アイコンにドラッグ&ドロップ

画像ファイル自体をGIMPのショートカットアイコンにドラッグ&ドロップする。まだGIMPを起動していないときなどはこちらを利用しよう。

Tutorial 03

各種ダイアログの機能を把握しよう

GIMPには、さまざまな機能にアクセスできるダイアログが多数用意されている。
よく使うダイアログをまとめてドッキングさせて、自分の使いやすいように設定しておくといいだろう。

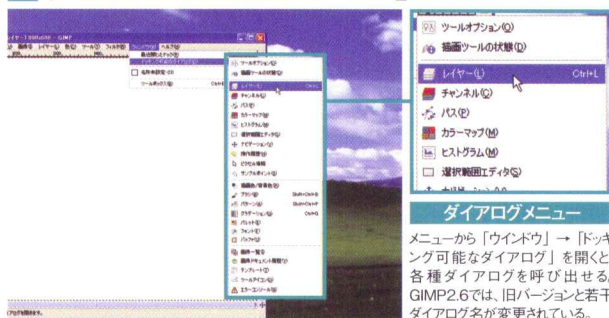
幅広い機能を提供する各種ダイアログを使いこなそう

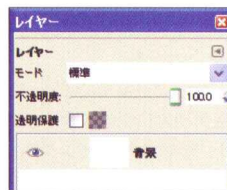
各種ダイアログで高度な機能を利用しよう

ダイアログとは、レイヤーや色、パターンやグラデーションの管理など、個々の機能をもった小さいウインドウのことだ。これらは、イメージウインドウ上部にある「ウインドウ」メニューの「ドッキング可能なダイアログ」項目からいつでも呼び出すことができるぞ。ダイアログにはかなりの種類が存在するが、つねに全部呼び出す必要はなく、よく使用するものだけを表示させておけばいい。GIMPを使いこなす上でかなり重要な要素なので、ここで各ダイアログの機能と基本的な使い方をしっかり覚えておこう。

ダイアログを表示するにはウインドウメニューから

1 「ドッキング可能なダイアログ」を開く

ダイアログメニュー

メニューから「ウインドウ」→「ドッキング可能なダイアログ」を開くと、各種ダイアログを呼び出せる。GIMP2.6では、旧バージョンと若干ダイアログ名が変更されている。

2 ダイアログが表示される

ダイアログでも使用頻度の高い「レイヤー」ダイアログ。レイヤーの新規作成や、各レイヤーの重ね順などを管理できる。基本的に、レイヤーに関する操作はここで行なう。

各ダイアログの概要

ここでは、GIMP2.6で呼び出せる各種ダイアログの概要をまとめてみた。使用頻度の高いダイアログが多いので、それぞれの役割を把握しておくといいだろう。

レイヤー
レイヤーを管理するダイアログ。レイヤーの状態やロック、新規レイヤー作成や複製などの基本操作から、レイヤーごとのモードや不透明度まで設定できる。

チャンネル
画像に含まれている赤(R)、緑(G)、青(B)の3つのチャンネルを表示する。各チャンネルのサムネイルはグレースケールで表示されている。

パス
作成したパスを管理するダイアログ。複数のパスを作成する場合に便利だ。パスから選択範囲を作成したり、逆に選択範囲からパスを作成することもできる。

カラーマップ
カラーマップは、インデックスカラーで作られた画像でのみ利用できるダイアログ。画像内の使用色がすべて表示され、画像中の色を変更できる。

ヒストグラム
ヒストグラムは、レイヤーに含まれる画像の明度分布をグラフで表示する機能だ。あくまで情報を表示するだけなので、ヒストグラムを直接変更することはできない。

選択範囲エディタ
選択範囲の状態を表示するダイアログ。選択範囲はダイアログの画面上で白く表示される。また、画面をクリックすると色指定で選択範囲が変更される。

ナビゲーション
今開いている画像の全体像と、イメージウインドウで表示されている領域が表示される。ダイアログ内でイメージウインドウでの表示領域を変更できる。

操作履歴
編集画像の作業履歴を表示するダイアログ。GIMPでは、画像の編集履歴がつねに記録されており、いつでも数ステップ前の状態に戻すことが可能だ。

ピクセル情報
画像上のカーソル位置の座標や色情報を表示するダイアログ。ふたつの単位や情報を同時に表示できるのが特徴。各単位は、複数の中から選択可能だ。

サンプルポイント
画像上の最大4点の色情報を取得して表示するダイアログ。ガイド線を引く場合のように、Ctrlキーを押しながらものさし上からドラッグして使う。

描画色/背景色
色ダイアログでは、描画色、背景色の設定が行なえる。上部の6つのボタンからカラーモードを選び、利用したい任意の色を選択しよう。

ブラシ
ブラシ形状の選択、編集、作成ができるダイアログ。使いたいブラシを選択し、描画間隔を下部のバーで調整する。ブラシエディタ上ではブラシを作成できる。

パターン
パターンを設定するダイアログ。ダイアログ上のパターンをクリックすると、パターンの全体画像が表示される。パターンの編集も可能だ。

グラデーション
グラデーションの選択、作成をするダイアログ。グラデーションをダブルクリック、または左下の編集ボタンをクリックすると、グラデーションエディタが表示される。

パレット
色の組み合わせを登録したパレットの選択、作成ができるダイアログ。テーマごとに分かれている既存のパレットを利用するほか、オリジナルのパレットも作成可能。

フォント
フォントダイアログでは、名前どおり、文字のフォント(書体)が選択できる。フォント名と字体がサムネイル表示されているので、デザインに合わせてフォントを選ぶといいだろう。

バッファ
コピーやカットした複数の画像を一時的に保管するダイアログ。「編集」メニューの「バッファ操作」項目で、クリップボード内のデータを別途保存できる。

その他のダイアログについて

ツールオプション	ツールオプションを開く
描画ツールの状態	選択中のツールや色などを表示する
画像一覧	GIMPで開いている画像を管理する
画像ドキュメント履歴	過去に開いたファイル履歴を表示
テンプレート	新規画像作成時の画像サイズを設定
ツールアイコン	ツールアイコンをカスタマイズできる
エラーコンソール	エラー時のメッセージを表示

全ダイアログの効果は124ページに掲載

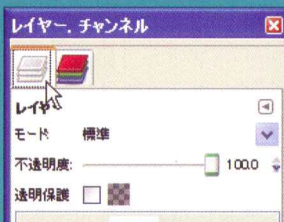
TIPS

ダイアログをドッキングさせてタブ表示にしてみよう

ダイアログはドッキングさせて利用できる。ドッキング方法は、各ダイアログのタイトルバー下にあるダイアログ名部分を、他のダイアログにドラッグ&ドロップするだけだ。複数のダイアログがひとつのウインドウ内にまとめられ、それぞれをタブで切り替えられるぞ(詳細は36ページで解説)。

ドラッグ&ドロップ

ダイアログの名前が記された部分をドラッグしたら、他のダイアログにドラッグ&ドロップ。これだけでドッキング作業は完了だ。

レイヤー、チャンネル

ドッキングしたダイアログは、タブ形式となり、それぞれのダイアログを簡単に切り替えることが可能。

GIMPの基本操作で必須のダイアログを活用

覚えておけばGIMPがさらに便利に使える

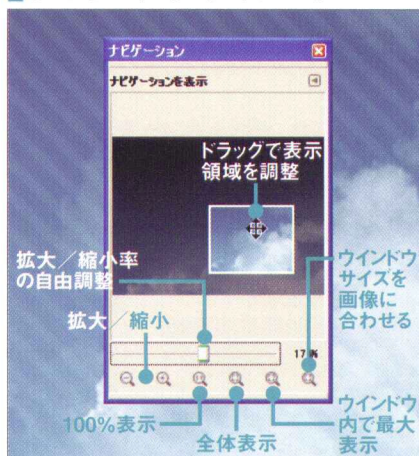
GIMPに搭載されているさまざまなダイアログは、それぞれ操作方法が異なっている。レタッチに関わる主要ダイアログの利用方法は、後で個別に紹介していくので、ここでは、GIMPの基本操作に関わる「ナビゲーション」ダイアログと「操作履歴」ダイアログについて解説しておこう。ナビゲーションダイアログでは、イメージウインドウ内で表示させる画像領域を操作でき、操作履歴ダイアログでは、取り消しやり直しの履歴を管理できる。このふたつのダイアログを使いこなすと、編集作業が効率的に行なえるぞ。

ダイアログ下部には操作ボタンがある

各ダイアログのウインドウ下部には、いくつかのボタンが並べられている。ダイアログの主要な機能を利用する場合、ここから操作することが多い。

レイヤーダイアログでは、レイヤーの作成や順序の入れ替えなどが可能となっている。

画面操作と操作履歴をコントロールしてみよう

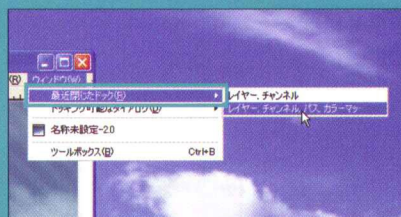
ナビゲーションダイアログ

イメージウインドウ内に表示している画像領域をコントロールするダイアログ。ウインドウ内に画像の全領域を表示させたい場合などに便利だ。

操作履歴ダイアログ

GIMPで編集した操作の履歴を残しているダイアログ。サムネイルで表示された手順をクリックすると、その状態にすぐ戻ることができるぞ。

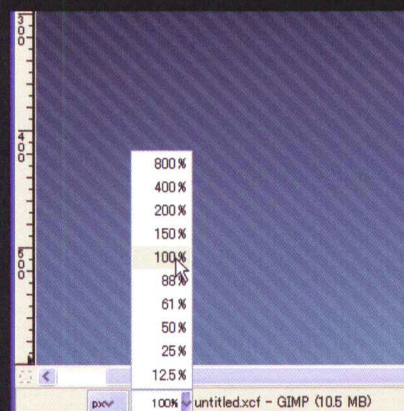
TIPS

一度閉じたダイアログは再表示できる

「ウインドウ」→「最近閉じたダイアログ」で、以前に閉じた（ドッキング状態の）ダイアログをすぐに再表示することができる。よく使うダイアログを消してしまったときなどに利用するといいだろう。ちなみにこれはGIMP2.6の新機能だ。

「ウインドウ」→「最近閉じたダイアログ」を選択し、表示させたいダイアログを選択しよう。

覚えておくと便利なGIMPの基本操作テクニック

拡大縮小は数値設定で行なうとスピーディだ

イメージウインドウの左下には、画面表示の拡大／縮小率をコントロールできるドロップダウンメニューがある。ここからパーセンテージを選べば、イメージウインドウ内の画像が、瞬時に拡大（もしくは縮小）表示される。画像を大まかに拡大表示したい時や、拡大率を100%に戻したい時に便利だろう。

ドロップダウンメニューから任意のパーセンテージを選択すると、イメージウインドウ内の画像表示が拡大・縮小される。ドロップダウンメニューでは数段階の拡大・縮小率しか選べないが、数値を直接入力することでパーセンテージを自由に変更できるぞ。

画面のスクロール操作はナビゲーションコントロールで

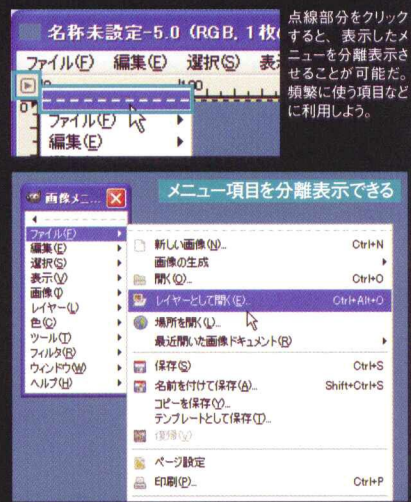
イメージウインドウの左下にある「ナビゲーションコントロール」は、拡大表示時のスクロール操作に役立つだろう。ナビゲーションコントロール部をクリックすると、今開いている画像のサムネイルとウインドウ枠が表示される。このウインドウ枠をドラッグすることで、イメージウインドウ内の画像をスクロールさせることができるのだ。

ナビゲーションコントロール部分をクリックすると、画像全体がサムネイル表示される。そのままドラッグ操作することで、イメージウインドウの表示位置を素早く決定することが可能になるのだ。

メインメニューの項目を分離したウインドウとして表示させる

イメージウインドウの横幅が狭くなっている状態だと、すべてのメニュー項目が表示されないので、フィルタ機能などにアクセスしにくくなることがある。その場合は、イメージウインドウ左上にある「▶」ボタンを押そう。メニュー項目が縦にすべて表示されるので、各項目をすぐに呼び出すことができるぞ。

点線部分をクリックすると、表示したメニューを分離表示させることが可能だ。頻繁に使う項目などに利用しよう。

Tutorial 04

お絵描きの基本ツールを使ってみよう

ここでは、GIMPの最も基本となる描画系ツールの使い方や色の選択方法を解説していくぞ。
GIMPの操作に慣れるためにも、まずは気軽にお絵かきを楽しんでみよう。

色を選択して描画系ツールで絵を描いてみよう

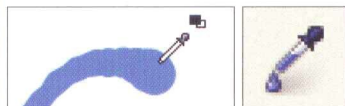
マウスで気軽にお絵描きを楽しもう

本格的なレタッチをはじめる前に、まずは簡単な絵を描きつつ、GIMP の基本操作に慣れてしまおう。ここでは、インクツールで簡単な線画を描く手順を解説するぞ。初期状態では黒色の線しか描けないので、ツールボックスの色選択部分で描画色を変更しておくのを忘れずに。さまざまな描画ツールで落書きを楽しみつつ、各ツールの特色を掴んでおくといいだろう。

色選択のテクニック

色ダイアログを出しておくと便利だ

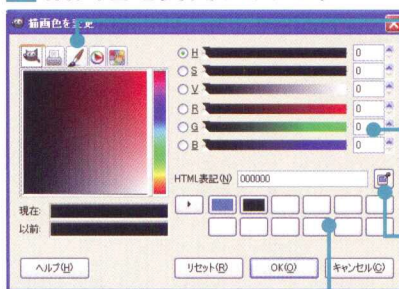
色作成は、「色ダイアログ」上でも可能だ。頻繁に色を変更する必要がある場合は、「ウインドウ」→「ドッキング可能なダイアログ」→「描画色/背景色」でつねに表示させておこう。

スポイトで利用した色を取得できる

スポイトツールを使えば、画像中の色を取得することができる。スピーディに色を決めるためにも覚えておきたいテクニックだ。

使いたい色を選択して落書きしてみよう

1 画像を新規作成して色選択

画像を新規作成したら、ツールボックスの色選択部分で、描画色ボックスをクリック。

2 描画色を変更しておこう

「描画色を変更」ウインドウが開くので、ここから使いたい色を作成しよう。なお、「モード切り替えタブ」をクリックすることによって、色選択の方法を選ぶことができる。自分がいちばん使いやすいモードを利用しよう。

モード切り替えタブ
色選択モードを「GIMP標準」「CMYK」「三角形」「水彩画」「パレット」の中から選ぶことができる。

スライド／数値設定
色を数値で指定したい場合は、ここからで設定する。RGBとHSVの2種類で指定ができる。

アイドロッパー
画面上の色を拾う場合に利用する。スポイトツールとは違い、GIMPウインドウ外の色も取得できるのが特徴。

色の一時保存
色を一時的に保存しておける場所。▶ボタンをクリックすると、現在の色が登録される。

3 好きな描画系ツールを利用しよう

描画系ツール
描画色を決定したら、描画系ツールのどれかを選択しよう。ツールオプションの設定も忘れずに。今回は「インク」ツールを選択。

4 キャンバス上で適当に描画してみよう

インクツールで適当に描いてみよう。フリーハンドでかなりスムーズな線が描けるはずだ。操作に慣れてきたら、ツールやオプション設定をいろいろと変更してみて、その変化を見てみるといいだろう。

TIPS

5種類の色選択モードを使いこなそう

色選択モードは「GIMP 標準」「CMYK」「水彩色」「三角形」「パレット」の5種類が用意されている。使いやすいモードで色を選択してみよう。なお、やや専門的な話になるが、GIMP で扱える画像モードは基本的に RGB のみで CMYK には対応していない。この色選択で CMYK を利用したとしても、実際は RGB の値に変換されているので注意しておこう。

GIMP標準

明度と彩度で構成された四角形、色相の縦グラフで色を選択するモード。基本的にはこれを利用すればいい。

CMYK

CMYKそれぞれを数値で設定できるモード。ただし、実際の色はRGBモードのものに変換される。

水彩色

右（または左）クリック＋ドラッグで、混ぜるように色作成できるモード。絵の具感覚で色を作ることができる。

三角形

GIMP標準と同じく、明度／彩度／色相で色を選択するモード。色相が環状に配置されているのがポイント。

パレット

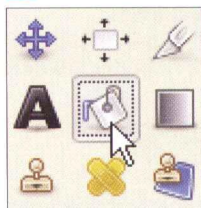
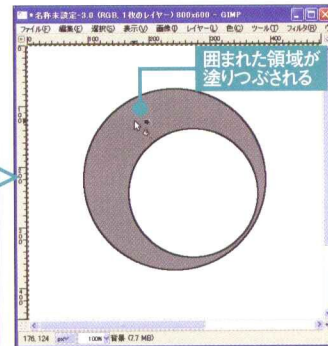
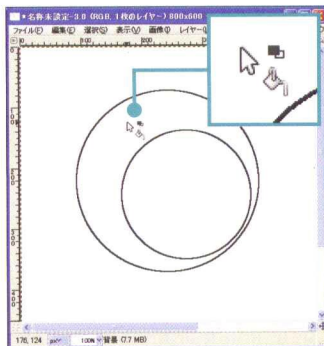
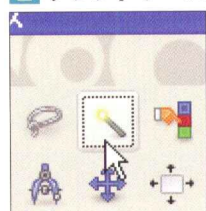
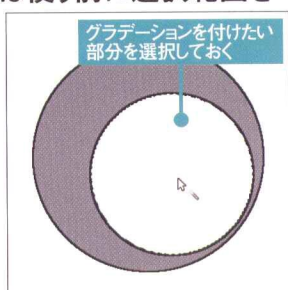
パレットから選択するモード。表示されるパレットは、パレットダイアログで選択しているものが表示される。

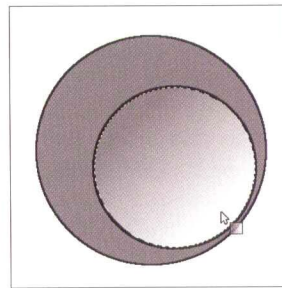
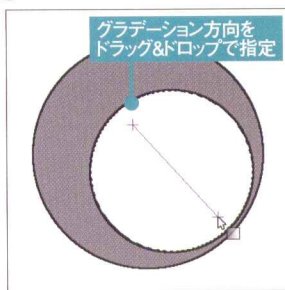
「塗りつぶし」ツールと「ブレンド」ツールを使ってみよう

囲まれた範囲に色を塗ってみよう

「塗りつぶし」ツールは、ある範囲を選択した色（またはパターン）でまとめて塗りつぶすツールだ。より正確に言えば、「クリックした場所の色を中心として、同じ色で隣り合っている領域を塗りつぶす」という働きをする。広い領域をまとめて塗りたい時などに便利なツールとなるだろう。また、「ブレンド」ツールは範囲選択した領域内をグラデーション状に塗っていくツール。グラデーションの色には、ふたつ以上の組み合わせが利用でき、標準では「描画色→背景色」のグラデーションとなっている。ツールオプションからいろいろな種類が選択できるので、好みのものを利用しよう。

塗り絵感覚で色を塗れるふたつのツールを覚えよう

1 線で囲まれた部分を塗りつぶしツールで塗ってみよう

まず、ツールボックスから塗りつぶしツールを選択し、描画色も選択。塗りつぶしたい部分をクリックすると、色が流し込まれるように塗られていく。色で囲まれた範囲内（もしくは選択範囲内）を指定しないとうまくいかないので要注意だ。

2 ブレンドツールは使う前に選択範囲を

ブレンドツールを使う場合は、選択範囲を作成すること。ここでは、グラデーションで塗りたい部分をファジー選択ツールで指定する。

3 選択した部分をブレンドツールで塗ってみよう

ブレンドツールを選択し、色を選んだら、選択範囲をドラッグしてみよう。ボタンを離すと、指定した方向にグラデーションが描かれるぞ。

「テキスト」ツールで文字を描いてみよう

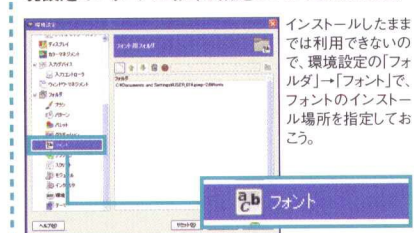
テキストツールを使ってロゴを作成しよう

「テキスト」ツールを使うと、画像上に文字を書き込むことが可能となる。ツールオプションで、フォントの種類や色、サイズなどの設定が詳細に変更できるので、いろいろと調整してみよう。ちなみに、テキストツールで作成した文字は自動的に別レイヤー上に描かれるので、後で処理する場合も扱いやすいのだ。また、テキストからパスも簡単に作成できるので、これをうまく使いこなせば、凝ったロゴも手軽に作成できる。

追加フォントを利用しよう

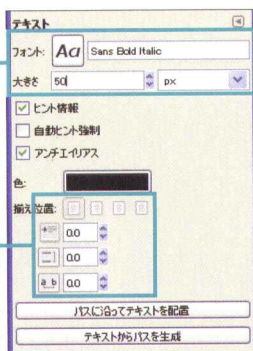
GIMP2.2用フリーフォント集

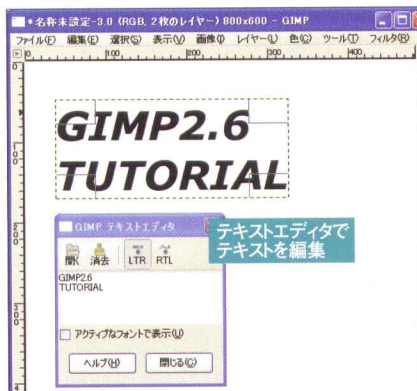
作者名：いっちー
ファイル名：gimp-freefonts-0.10-5.zip

GIMP2.2用フリーフォント集を利用すると、使えるフォントが増えるので導入しておこう。ただし、環境設定でフォントの場所を指定しておく必要がある。

インストールしたままでは利用できないので、環境設定の「フォルダ」→「フォント」で、フォントのインストール場所を指定しておこう。

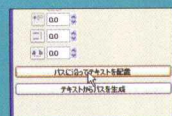
フォント設定を行なって文字を入力

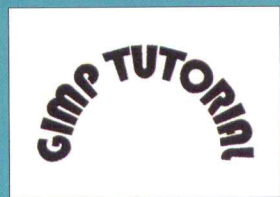
1 テキストツールの設定を行なう

画像中に文字を入力したい場合は、テキストツールを選択しよう。

ツールオプション上でフォントの種類とサイズ、行揃えなどを設定しておく。

2 文字を入力して位置やサイズを調整しよう

イメージウインドウ上をクリックすると「テキストエディタ」が表示される。ここにテキストを入力していくと、画面上に文字が書かれる。なお、文字は別レイヤーなので、「移動ツール」で自由に動かせるぞ。

TIPS パスと組み合わせて自由に編集しよう

ツールオプションにある「パスに沿ってテキストを配置」と「テキストからパスを作成」は、パス機能と文字を組み合わせて利用する機能だ。パスについては本章の20ページで解説しているので、ひと通り理解できたら実際に使ってみよう。

ツールオプションの「パスに沿ってテキストを配置」機能を使うと、右図のようにテキストを丸く並べることもできる。

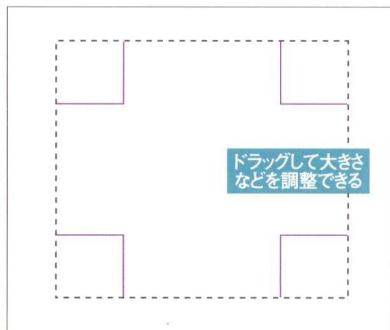
Tutorial 05

範囲選択のテクニック・基本編

範囲選択は、フォトレタッチのさまざまな作業の中でも非常に重要な要素だ。
7種類の選択系ツールを使いこなして、意図した通りの選択範囲を作れるようにしておこう。

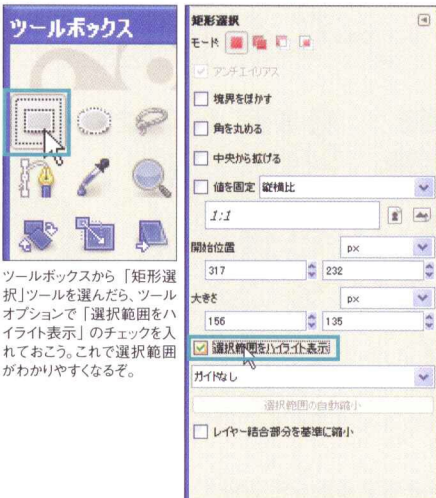
選択範囲の作成は画像編集の基本

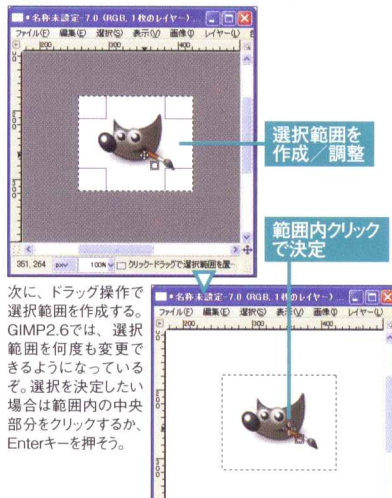
選択テクニックを知ればレタッチが楽になる

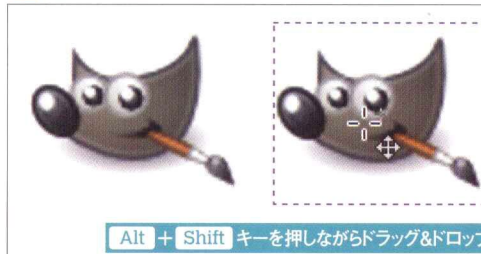
例えば、部分的に画像をコピーしたい場合や、画像の特定箇所のみ色合いを変更したい場合などは、まずその場所を指定する手順が必要になってくる。そこで利用するのが範囲選択ツールだ。これらをうまく利用すれば、ツールやフィルタなどの効果を指定した領域だけに限定させることができるようになる。この選択範囲の作成は、GIMPのレタッチ作業において、かなり重要な作業となるのでしっかり覚えておこう。なお、選択された領域は、画面上に黒い点線で表示されている。また、あとから範囲を継ぎ足すことも可能だぞ。

作成中の選択範囲は簡単に修正ができる

GIMP2.6では、矩形／楕円選択ツールにおいて、範囲を決定するまで、何度でも領域の位置や大きさを変更することができるようになっている。

選択範囲を作成して画像をコピーしてみよう

1 矩形選択ツールを設定

ツールボックスから「矩形選択」ツールを選んだら、ツールオプションで「選択範囲をハイライト表示」のチェックを入れておこう。これで選択範囲がわかりやすくなるぞ。

2 選択範囲を作成する

次に、ドラッグ操作で選択範囲を作成する。GIMP2.6では、選択範囲を何度も変更できるようになっているぞ。選択を決定したい場合は範囲内の中央部分をクリックするか、Enterキーを押そう。

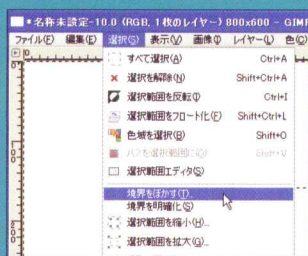
3 キーの組み合わせで効果も変わるぞ

選択範囲を決定すると、枠線が黒の点線に変化する。ここで、AltキーとShiftキーを同時に押しながら選択範囲をドラッグしてみよう。左図のように画像がコピーされるハズだ。なお、選択範囲をドラッグする際は、キー入力の組み合わせで効果が変わる。ポイントを下表にまとめておいたので覚えておこう。

ドラッグ+各種キーの組み合わせで効果が変わる

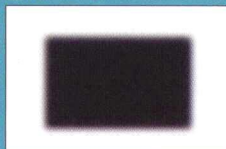
操作	効果
ドラッグのみ	選択範囲の移動
Alt + Ctrl ドラッグ	画像の切り取り
Alt + Shift ドラッグ	画像のコピー

TIPS

選択範囲の加工(ぼかし、丸め、歪め)方法

作成した選択範囲は、領域をぼかしたり、角を丸めたり、歪めたりといったような、さまざまな加工が可能となっている。これらの加工は、イメージウインドウ内の「選択」メニューからアクセスできるぞ。この機能を使いこなしていけば、自由自在に選択範囲を作成できるようになる。ここでは、主要な加工機能とその効果をまとめてみた。「反転」や「縮小・拡大」などはよく使う機能なので、これらもあわせて理解しておこう。

元の選択範囲

元の選択範囲は上のような状態だ。なお、ここでは範囲範囲内を黒く塗りつぶした状態で解説していく。

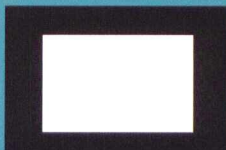
ぼかし

選択範囲の境界をぼかした状態にする。ぼかす範囲も指定可能だ。

丸める

選択範囲の角張った部分を、指定した大きさで丸める。

歪める

選択範囲の境界を歪める。歪め方の度合いは調節可能となっている。

反転

選択範囲を反転させ、画像内の選択されていない部分を選択する。

縁取り

指定した大きさで、選択範囲の境界線を縁取りする。

縮小・拡大

選択範囲の大きさを指定した値だけ縮小・拡大する。

部分的に画像を切り抜くための選択テクニック

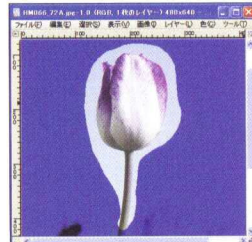
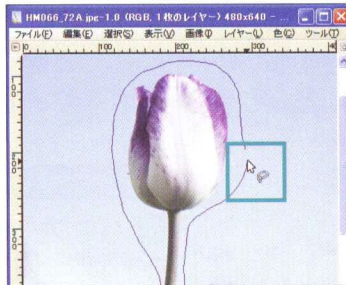
複数ある選択ツールを効果的に使っていこう

GIMPには、さまざまな選択系ツールが搭載されているが、基本的には画像の状況や選択の目的によって最適なツールを使い分けていくことが多い。例えば、シンプルな背景の上に被写体が写っていて、被写体のみを選択したい場合は、まず「前景抽出選択」ツールを試してみるといいだろう。このツールは、画像中にある対象物を半自動的に選択できるツールで、被写体の切り抜き作業などを行なう場合に重宝するのだ。ただし、使い方が少し複雑なので、ここで手順をひとつひとつ確認しておこう。

「前景抽出選択」ツールを利用してみよう

1 前景抽出選択ツールを選ぶ

まずは、ツールボックスから「前景抽出選択」ツールを選択しよう。

2 選択範囲を作りたい場所を大まかに指定する

切り抜きたい対象をドラッグ操作で大まかに囲む。使い方は自由選択ツールと同じだ。

3 選択したい部分を塗りつぶす

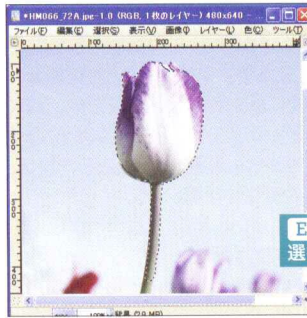
囲んだ領域のみがマスクされるので、一筆書きの要領で対象を大まかに塗りつぶしていく。

選択範囲にしたい部分を大まかに塗りつぶす

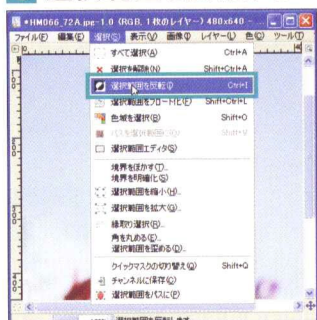
4 範囲を何度か修正していく

塗りつぶした部分を元に選択範囲が自動調整される。マスクの状態を確認しつつ、さらに修正を繰り返していこう。

細かい部分を何度か修正していく

5 選択範囲を決定する

正しく範囲が設定されたらEnterキーを押す。これで花を囲うような選択範囲が半自動的に作成できた。

Enter キーで選択範囲の決定

6 選択範囲を反転する

そのままの状態で「選択」→「選択範囲を反転」をクリック。選択範囲が反転されて、背景部分が選択された状態になる。

7 Deleteキーで背景を消す

そのままの状態でDeleteキーを押してみよう。現在選択されている背景部分が削除され、花びらだけの画像になった。

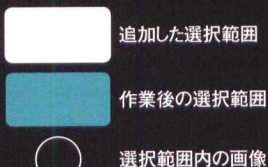
Delete キーで選択範囲内の画像を削除

選択ダイアログの使い方

選択ダイアログを表示させておくと、現在の選択範囲がひと目で判断できる。選択範囲の反転やパスへの変換なども可能となっているぞ。

白い部分が選択されている場所

選択ツールとShift·Ctrl·Altキーを組み合わせよう

範囲選択ツールは、複数のキー操作と組み合わせて使用することで、さまざまな追加機能を利用することができる。この機能によって、複雑な選択範囲を作成したり、選択した画像を簡単にコピー、移動することが可能になるのだ。ここでは、よく使うキーの組み合わせをまとめてみた。それぞれの効果を覚えたら、実践で早速利用してみよう。

追加した選択範囲

作業後の選択範囲

選択範囲内の画像

選択範囲を作成する場合

Shift を押しながら

選択範囲を作成し、さらにShiftキーを押しながら選択範囲を作成した場合、いままで選択していた領域に、新しく選択した領域が付け加えられる。

Ctrl を押しながら

選択範囲を作成し、さらにCtrlキーを押しながら選択範囲を作成した場合、いままで選択していた領域から、新しく選択した領域が差し引かれる。

Shift + Ctrl を押しながら

選択範囲を作成し、さらにShift+Ctrlキーを押しながら選択範囲を作成した場合、いままで選択していた領域と、新しく選択した領域とで、共通の領域が選択される。

選択範囲を移動する場合

Alt を押しながら — 選択範囲の移動

選択範囲のみ（選択した領域の境界線）を移動することができる。画像自体に変化は起きない。

Alt + Ctrl を押しながら — 切り抜き

選択範囲内の画像が切り取られ、移動することができる。画像はフローティングレイヤーと呼ばれる、一時的なレイヤー上に貼り付けられている。

Alt + Shift を押しながら — コピー

選択範囲内の画像がコピーされ、その画像を複製することができる。画像はフローティングレイヤーと呼ばれる、一時的なレイヤー上に貼り付けられている。

Tutorial 06

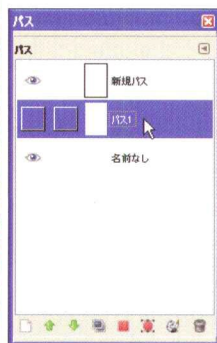
範囲選択のテクニック・応用編

複雑な選択を行なう場合、矩形選択や自由選択などの単純な選択ツールではうまくいかないことが多い。そこで、パスツールやクイックマスクと呼ばれる機能を利用して、より高度な選択範囲を作成してみよう。

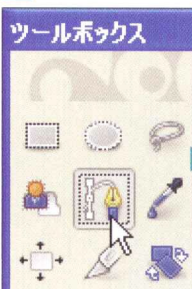
「パス」ツールを使って細かい選択範囲を作成しよう

高度な選択を行なえるパスツールを使おう

パスとは、パスツールで作成できる、ふたつ以上のポイントを結んだ独自の直線（もしくは曲線）のことだ。パスで描いた線は、画像に直接影響することがなく、簡単にいえば「目印となる透明な線」として利用できる。また、パスは同じ形の選択範囲へ変換できるので、この機能を使えば複雑な形状の選択範囲を作成することも可能なのだ。使いこなすにはやや慣れが必要だが、うまく利用すれば、どんな形でも選択できるようになるぞ。なお、パスツールの基本的な使用方法は、本ページ下部の記事を参照しよう。

パスダイアログで複数のパスを管理しよう

パスダイアログでは複数のパスを一括管理できる。画面に表示させるパスを選んだり、必要ないパスを削除したい場合はここから操作しよう。

細かい輪郭を指定できるパスツール

1 パスツールで囲んでいく

被写体の輪郭をパスツールで囲んでいく。クリックするごとにポイントが作成され、それを結んだ線がパスとなる。なお、操作ミスでパスが画面上から消えても、作成したパスはパスダイアログに保存されているので再呼び出しが可能だ。

2 細かい部分は拡大表示を使う

細かい部分は拡大して編集するとよい。パス編集中は、イメージウインドウの左下部分から拡大すると楽だ。

3 パスの始点と終点を結ぶ

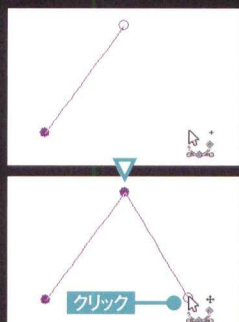
被写体をすべてパスで囲んだら、終点と始点をCtrlキーを押しながら結ぼう。このときカーソルの形が変わることに注目。パスをキッチリ閉じておかないと、正確な範囲選択ができないので注意だ。

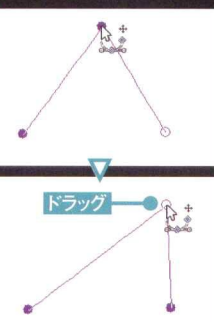
4 パスを選択範囲にする

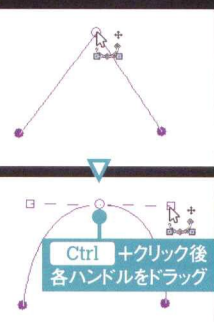
パスが完成したら拡大率を変更し、全体や細部を眺めてみよう。失敗していたら再びパスツールでポイントを修正し、最終的にうまく囲めたら、そのままEnterキーを押す。すると、パスが選択範囲に変換されるぞ。

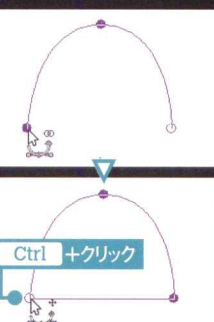
パスツールの基本的な使い方を覚えておこう

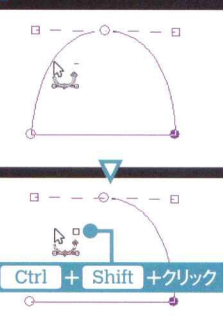
パスツールは、複数のポイントを指定していくことで、直線や滑らかな曲線を描くことができる。曲線を描く場合は、ポイントから伸びる羽のようなライン（ハンドル）を操作するのだが、少々この扱いが難しい。初めのうちは直線のみで細かくポイントを指定していき、大まかに形を決めた後、必要な部分だけハンドルを編集していく方法がやりやすいだろう。以下に、パス編集における基本的な操作方法をピックアップしておいたので、ぜひ参考にしてほしい。

パスを描く

パスツールでクリックしていくとポイントが指定され、それぞれが直線で結ばれる。これがパスツールの基本。

ポイントを移動

すでに作成したポイントをパスツールでドラッグすると、ポイントを自由に移動することができる。

ハンドルを操作

Ctrlキーを押しながらポイントをクリックすると、ハンドルが表示される。ハンドルを操作するとパスが曲線になる。

パスを閉じる

パスの終点が選択された状態で、Ctrlキーを押しながら始点をクリックするとパスが結ばれる。

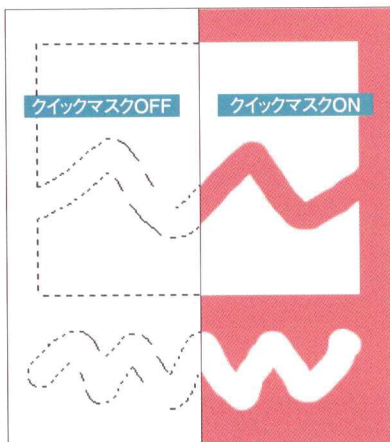
パスやポイントの削除

ShiftキーとCtrlキーを同時に押しながらパスやポイントをクリックすると、その部分のみを削除できる。

自由自在に選択範囲を作成できる「クイックマスク」

ペイント系ツールで選択範囲を作成できる

クイックマスクモードとは、鉛筆ツールや塗りつぶしツールなどの描画系ツールで、選択範囲が編集できるようになるモードのことだ。クイックマスクを有効にすると、画面全体が赤くなるが、この赤い部分をマスクと呼び、現在選択されていない領域を示している。逆にいえば、マスクが消えている（画像本来の色が見えている）部分は、現在選択されている領域ということになる。またマスクは、「白色で塗ると消え、黒で塗れば再びマスクされる」という特性がある。これを利用すれば、選択したい部分は白色で、選択したくない部分は黒色に塗っていくことで、選択範囲を自由に作成していくことが可能だ。なお、青や黄色など彩度のある色で塗った場合は、色の明度でマスク度合いが変化するぞ。

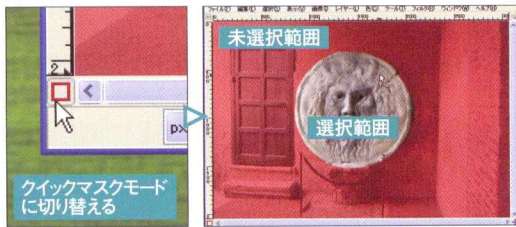
クイックマスクモードを使いこなすためのポイント

クイックマスクモードに慣れないうちは、時々モードを解除して、うまく選択できているかを確認しながら進めるのが上達のコツだ。

上図は、クイックマスクをOFFにした場合とONにした場合の比較。クイックマスクモード上の白い部分が選択されている領域だ。

クイックマスクモードで選択範囲を作成してみよう

1 画像を開く

クイックマスクモードに移る前に、あらかじめ大まかに選択範囲を作成しておこう。この例では、中央の円盤のみを選択している状態だ。

2 クイックマスクモードで編集する

イメージウインドウの左下にあるボタンで、クイックマスクモードをONに（または【編集＞クイックマスクの切り替え】を選択）。すると、選択されていない部分が赤色でマスクされた画面になる。ここからマスクを編集していき、詳細な選択範囲を作成してみよう。

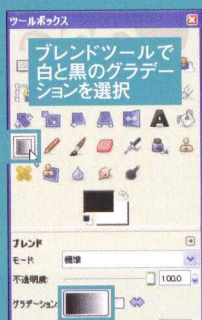
3 細かい部分を修正する

クイックマスクモードのまま、描画系ツールなどを使って白で塗りつぶし、選択範囲を作成する。ハミ出した部分は、黒色で塗りつぶせば赤色のマスクが復活するぞ。

4 クイックマスクモードを解除する

クイックマスクモードを解除すると、選択範囲が作成される。

TIPS クイックマスクモードで「ブレンド」ツールを使うと？

選択範囲は、選択されているか／されていないか、といった明確な状態だけではない。「50％の強さで選択されている」という、あいまいな状態を作ることもできるのだ。これは、クイックマスクモードでグラデーションを描画すると、その効果を確かめることができる。興味のある人は以下の実験を試してみよう。

ブレンドツールで白と黒のグラデーションを選択しておく。

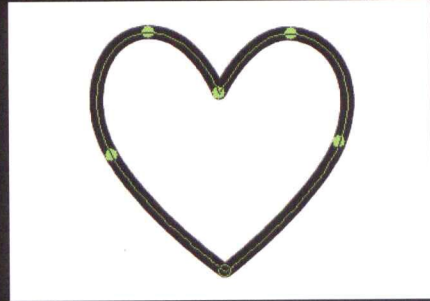
クイックマスクモードでグラデーション（黒→白）を画面全体に描画する。

モードを解除し、選択範囲された部分を削除すると、グラデーション状に画像が削除される。

パスツールだけでも絵を描ける

パスツールは、選択範囲を作るだけのものではない。滑らかでキレイな線が引けるので、うまく利用すればイラストのようなものも描くことが可能だ。パスツールのツールオプションで「パスの境界線を描画」ボタンをクリックすると、パス上を描画系ツールでストローク描画できる。これを繰り返していけば、滑らかなラインでイラストが描けるだろう。

パス上にストロークを描画する

まずは、パスツールを利用してイラスト風にパスを作成していこう。線の微調整が何度でもやり直せるので、納得のいく形ができるまで編集できる。

「パスの境界線を描画」をクリックして、描画設定するとパス上にラインが引かれる。これを繰り返していき、イラストを完成させよう。

Tutorial 07

移動・変形・整列ツールの利用方法

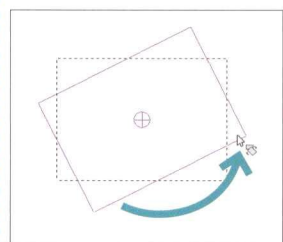
画像を移動させたり、拡大縮小や回転させたりなどの変形作業は、各専用ツールで行なうことになる。変形ツールの使い方自体は簡単なので、すぐにマスターできるだろう。

画像を自由自在に移動・変形してみよう

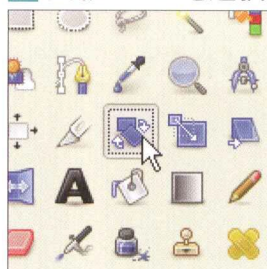
変形を使いこなしてさらに表現力を広げよう

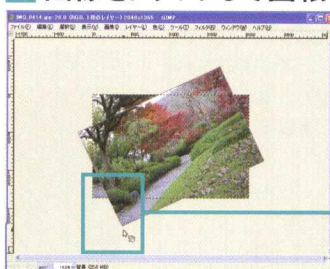
画像を変形させるツールは、回転、拡大・縮小、剪断変形、遠近法、鏡像変形の5つが用意されている。それぞれの基本手順はほぼ一緒で、選択されている領域をマウス操作で直接変更するだけだ。また、画像（レイヤー）自体を移動させたいときには、移動ツールを利用しよう。ドラッグ操作で画像の移動ができる。

操作方法のコツをツールごとに覚えよう

ほとんどの変形ツールでは、画像を直接ドラッグ操作することで変形を行なうが、ツールの種類によっては、操作方法が若干変わってくるので注意しよう。とはいえ、どれも直感的な操作で作業ができるので、すぐに変形方法を把握できるだろう。

回転ツールでは、角を回転させるようにドラッグして操作する。

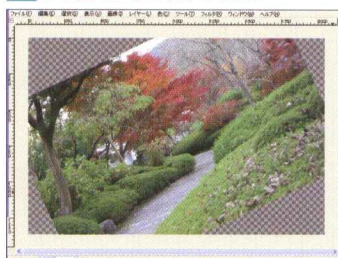
回転ツールで画像を回転させてみよう

1 回転ツールを選択

ここでは、回転ツールの使い方を解説する。まずツールボックスでツールを選択しておく。

2 画像をドラッグして回転させる

そのままの状態で画像の角をドラッグすると、画像全体が回転する。なお、回転するのは現在選択されているレイヤーの画像だけ（選択中のレイヤー全体が回転する）。

3 ダイアログで設定を決定する

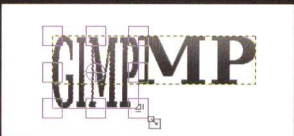
回転と同時に、上図のような別ウインドウが表示される。ここで数値を入力すれば、細かい調整も可能だ。「回転」ボタンをクリックすると、回転状態が確定する。

4 画像が回転できた

回転が確定すると、上図のような画面になる。レイヤーサイズ（黄色い点線内）が、キャンバスサイズより大きくなるので、必要ならばどちらかのサイズを修正しておこう。

変形／移動系ツールの機能と効果と覚えておこう

変形系のツールでは、「剪断変形」や「鏡像変形」など、その名称だけではどのような効果があるかわかりにくいものがある。そこで、ここでは変形ツールの各効果をわかりやすくまとめてみた。また、移動ツールや整列ツールなども合わせて紹介しておくので、使い方がわからない人は目を通しておこう。ちなみに、「剪断（せんだん）」とは「物体の面に対して、面に平行方向に力を作用させた状態のこと」を指している。

回転ツール
画像全体、あるいは選択範囲内の画像を、中心座標を元に自由に回転させるツール。中心点を移動することにより、回転軸を変更できる。

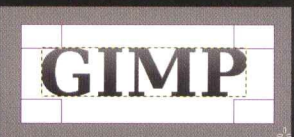
拡大縮小ツール
画面全体、あるいは選択範囲内の画像を拡大縮小させるためのツール。ドラッグで画像の大きさを設定し、Enterキーで変形が適用される。

剪断変形ツール
画面全体、あるいは選択範囲内の画像を剪断変形するツール。剪断変形とは、四角形の画像を平行四辺形のような形にすること。

遠近法ツール
遠近法は、選択範囲の四隅をドラッグしたり傾けたりして、奥行き感のある画像へ変形できる。平面的な画像に遠近感を加えることが可能だ。

鏡像変形ツール
画面全体、あるいは選択範囲内の画像を反転させるためのツール。反転の種類は垂直と水平の2種類で、ドラッグするだけ画像が反転される。

移動ツール
レイヤー、または選択範囲やパスの移動を行なうためのツール。移動させる対象（レイヤー、選択、パス）は、ツールオプションで設定できる。

整列ツール
画像やオブジェクトの整列を行なうツール。Shiftキーを押しながら複数のレイヤーを選択し、各整列ボタンをクリックすることで整列可能だ。

切り抜きツール
四角形の選択範囲を設定し、これにしたがって画像の切り抜き操作を行なう。デジカメ写真をトリミングする場合によく使われる。

変形ツールを使った簡単なコラージュに挑戦

遠近法ツールの簡単な使い方

変形ツールの中でも「遠近法」は強力なツールとなっている。これをうまく使うと、ふたつの画像を組み合わせるコラージュ作品にリアリティをもたせることができるのだ。ここでは、遠近法ツールを利用する例として、適当なロゴ画像に遠近感を付け、別の写真上にうまく貼り付けるテクニックを紹介する。貼り付けるロゴ画像の遠近感を、対象の遠近感と同じ感じになるように調整するのがポイントだ。なお、本ツールは、選択範囲の四辺を動かせばさまざまな変形が可能なので、遠近感を無視した形にも変化させることができる。いろいろと試してうまく使いこなしてみよう。

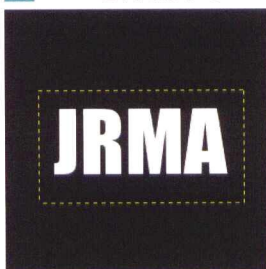
CtrlやShiftキーと組み合わせて使おう

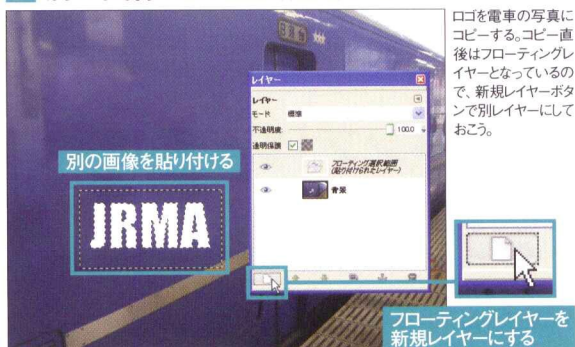
範囲選択ツールと同じように、各種変形ツールもキー入力の組み合わせによってさまざまな追加機能を使うことができる。なお、GIMP2.2以前のバージョンとは、この組み合わせが違うので注意。

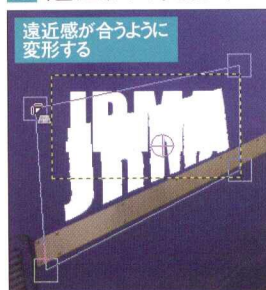
主なキー入力の組み合わせ

キー	機能
Shift キー	反転ツールで、反転する方向を逆に切り替えたい場合に利用する。
Ctrl キー	回転ツールで角度を15度毎にする。拡大・縮小ツールでは比率を固定する場合に利用する。

写真の遠近感にうまく馴染ませるのがポイント

1 ロゴを作成する

早速、遠近法ツールを利用したコラージュ画像を作成してみよう。今回は、電車の側面に適当なロゴをあしらってみるぞ。

2 別の画像にロゴを貼り付ける

ロゴを電車の写真にコピーする。コピー直後はフローティングレイヤーとなっているので、新規レイヤーボタンで別レイヤーにしておこう。

3 遠近法で変形する

遠近法ツールを用い、貼り付けたロゴを電車の遠近感に合わせよう。写真中の線などを参考にして変形するとそれらしくなる。

4 レイヤーの透明度を下げて完成

うまく変形できたら確定する。若干色が浮いているのが気になる場合は、色調ツールなどで調整すれば完璧な仕上がりになるだろう。

TIPS

「整列」ツールではレイヤーごとの整列が可能

旧GIMP（2.2以前）では、複数のオブジェクトを整列させる場合、ガイドをうまく使うか、個々のオブジェクトを数値入力で配置していくしかなかった。「整列ツール」は、そんな面倒だった整列作業をかなりラクにしてくれる機能なのだ。ただ、一般的なレイアウト系ツールに搭載されている、「均等配置」系の機能がないのが残念な点ではある。今後のバージョンアップに期待だ。

1

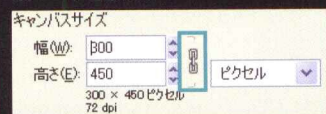
整列ツールを選択したら、レイヤーに分かれたオブジェクトをShiftキーを押しながら複数選択していく。

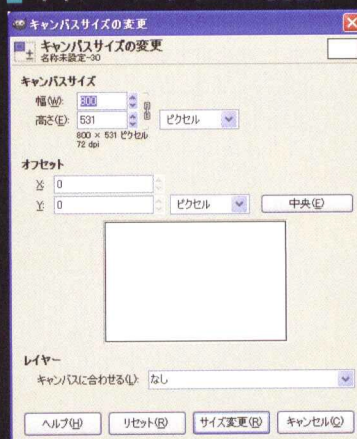
2

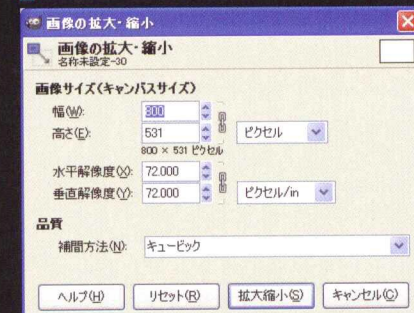
あとはツールオプションのボタンを押すだけで整列ができる。

画像の大きさを変更するには?

「画像」メニューには、「キャンバスサイズの変更」と「画像の拡大・縮小」という項目がある。キャンバスサイズの変更は、画像そのものの大きさを変えずに、キャンバスの大きさだけを変更できる機能だ。また、画像の拡大・縮小では、画像全体をキャンバスとともに拡大・縮小できる。

縦横比を固定するときは鎖マークをONに

サイズ変更時に画像の比率を固定したいときは、鎖アイコンをクリックしておこう。

キャンバスサイズの変更

今開いている画像の大きさ（解像度）は変えずに、キャンバスサイズだけを変更する場合に利用する。GIMP2.4で存在した、サイズ指定時のバグは解消されており、スムーズにサイズ変更できるようになった。

画像の拡大・縮小

こちらは、画像そのものを拡大縮小する機能。ピクセルやパーセンテージ単位で画像サイズを指定できる。

Tutorial 08

部分的に写真を修整するテクニック

ここでは、写真のレタッチに欠かせないスタンプ系ツールの使い方を解説していくぞ。使用頻度の高いツールなので、紹介した修復テクニックはしっかり身につけよう。

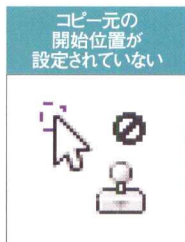
「スタンプ」ツールは写真修正の強力な味方

汚れを修正するにはスタンプツールで決まり

「スタンプ」ツールは、コピー元の座標を指定し、そこを基準として画像をコピーしながら描画できるツールだ。別の言い方をすれば、「画像のコピー&ペーストを、ブラシツールで連続的にできるようにしたようなツール」と表現できるだろう。スタンプツールはレタッチ初心者にとってわかりにくいツールのひとつではあるが、使いこなすことによって魔法のような効力を発揮する。たとえば、写真のゴミ削除や顔のシミや肌荒れの修正など、元々あるモノを自然に消してしまうことができるようになる（実際、芸能人の顔写真などは、この類のツールで修正されている事が多い）。まずは実際に使ってその操作感をつかんでしまおう。

まずはCTRLキーでコピー元を設定しよう

「スタンプツールを使おうと思ったら、何も変化しなかった」という人は、画像のコピー元を指定し忘れているかもしれない。スタンプツールでは、まず最初にCtrl キー + クリックで、コピー元を指定する必要がある。ツールのカーソルアイコンにも注目だ。

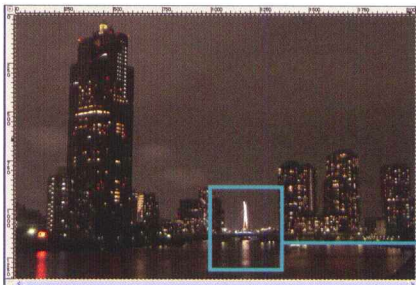
コピー元の開始位置が設定されていない

スタンプツールを選んだ直後の状態。コピー元が指定されていないので利用不能。

スタンプツールでコピーできる状態

カーソルがこの状態になれば、スタンプ可能となる。修復部分をクリックしていこう。

ごく自然に写真をレタッチできるスタンプツール

1 画像を開いてスタンプツールを選択

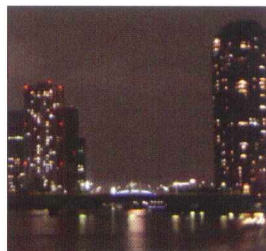
ツールボックスからスタンプツールを選択。ツールオプションからブラシ形状も選んでおこう。

今回は、スタンプツールで画面奥にある橋をまるごと消してみよう。

2 コピー元を指定する

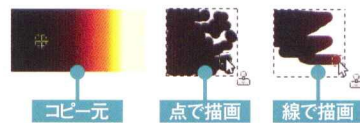
コピー元となる部分をCtrlキー+クリック。消したい部分の近くにある背景を指定しよう。

3 修正したい部分を編集

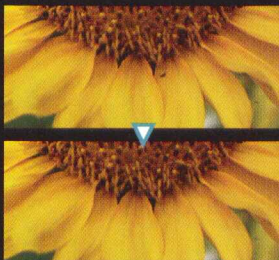
コピー元を指定できたら、橋部分をクリックして、自然な空の色になるように修正していく。

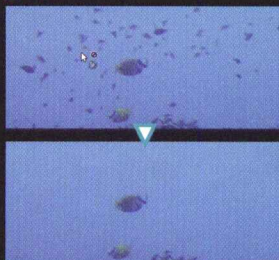
4 対象を消すことができた

修正を繰り返していくと……この通り。元々何も無かったかのように削除できてしまった。

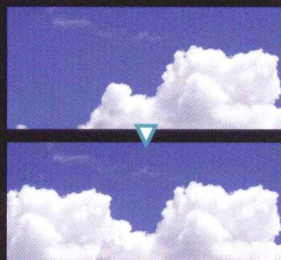
TIPS スタンプツールのコツとは?

スタンプツールは、ドラッグ（線で描画）した場合と、タン、タン、タン……と点で描画した場合では、見た目が異なってくる。自然に修復するには、基本は点で描画していくのがいいだろう。また、輪郭がぼやけているブラシ形状を使用すると自然な仕上がりになりやすい。

スタンプツールの代表的な活用方法

GIMPに搭載されているスタンプツールを使うと、かなり高度なレタッチや修復作業ができる。とはいえ、どういった場合に活用すればいいのかよくわからないという人もいるだろう。そこで、ここではスタンプツールの代表的な利用例を紹介しておこう。基本は「あったものを自然に消す」という使い方。写真のゴミや汚れを修正することはもちろん、写真中に存在したものを消し去ったりすることも簡単に行なえるのだ。さらに、まったく逆の利用法として、「自然に何かを複製する」ことも可能だぞ。

ゴミや汚れなどを修正する

写真の小さなゴミや傷などを自然に修復する。これがスタンプツールの一番ポピュラーな使い方だ。

邪魔なものを自然に削除する

実際は存在していたものをキレイに消してしまうことも可能。悪用（?）すれば偽造写真も簡単に作れてしまう。

オブジェクトを自然に複製する

スタンプツールは、画像を消す使い方だけではない。コピー元をうまく指定すれば、なかったものを自然に複製することも可能だ。

ほかのスタンプ系ツールの効果とは？

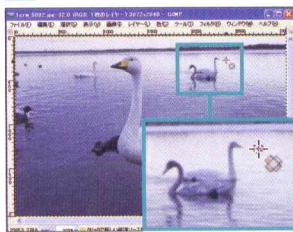
より高度な修復が可能なふたつのスタンプツール

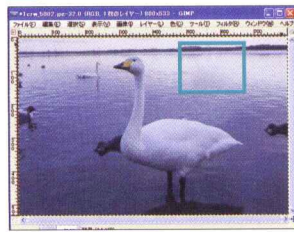
GIMPでは、通常のスタンプツールのほかに、「修復ブラシ」と「遠近スタンプ」という、ふたつの特殊なスタンプツールが搭載されている。「修復ブラシ」は、スタンプで画像を貼り付ける際に、周囲の色調と馴染むように自動調整されるツールだ。また、「遠近スタンプ」は、スタンプツールに遠近法の効果を追加したもので、遠近感を保ったまま、自然に画像の複製ができるツールとなっている。言葉だけではその効果がわかりにくいので、右で実際の例を確認してみよう。

背景がやや複雑な場合には修復ブラシを利用しよう

1 修復スタンプツールを選択

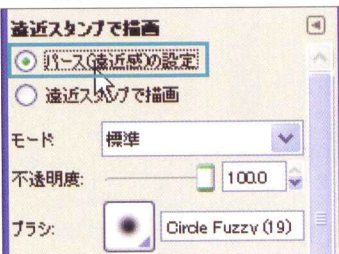
ツールボックスから、修復ブラシを選択。ツールオプションで最適なブラシ形状も選択しておこう。

2 コピー元を指定する

まずは画像のコピー元をCtrlキー＋クリックで指定する。ここでは、奥の白鳥を消すために、何もない湖面の部分を指定している。

3 自然に修復できた

修復ブラシで作業すると、対象の背景にある波などを気にせずに修復できるのだ。スタンプツールよりもかなり自然な仕上がりになるだろう。

遠近法を生かした修正には遠近スタンプツールを使う

1 遠近スタンプツールを設定しよう

遠近スタンプツールを選択したら、まずツールオプションで「パース(遠近感)の設定」を選択する。

2 対象の遠近感に合わせてパースを設定する

パース設定用の四角形が画面一杯に表示されるので、画像のパースに合わせて設定しておこう。ここでは、画面中央の道に合わせて設定している。

3 コピー元を指定する

ツールオプションで「遠近スタンプで描画」を選択。あとはスタンプツールと同じように、Ctrlキー＋クリックでコピー元を指定しよう。

4 遠近感のある画像がコピーされる

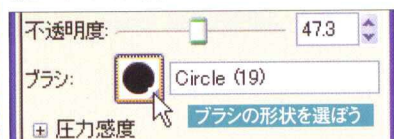
そのままスタンプを実行してみよう。通常のスタンプツールとは違い、設定したパースを元に変形された画像が貼り付けられるのだ。画像の遠近感を生かしつつ修復したい場合に重宝するだろう。

部分的なフォトレタッチに便利なツール達

描画系ツールの感覚でレタッチができる

「ぼかし／シャープ」や、「にじみ」、「暗室」は、写真を部分的にレタッチできるツールだ。本来フィルタなどで適用することが多い"ぼかし"や"にじみ"の効果を、描画系ツールと同じ感覚で利用できるのが特徴だ。

フィルタ効果がブラシ的に使える

ツールオプションでは、ブラシ形状が選択できる。自然なレタッチを行なうなら、不透明度を低くしつつ、柔らかめのブラシ形状を選ぶといいだろう。

にじみツールで写真を油絵のようなタッチに

ぼかし／シャープツール

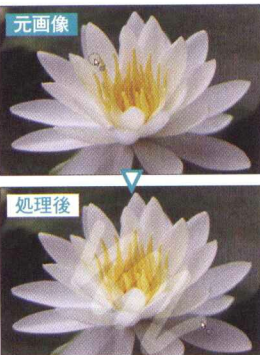
写真を部分的にぼかしたり、シャープ化できるツール。設定したブラシ形状で直接画像を加工できるので、選択範囲をいちいち作成するよりも簡単に処理できるのが特徴。

にじみツール

指でこすったように色がにじんでいくツール。あまりやりすぎると不自然になるが、うまく使いこなせば滑らかな表現に加工できる。また、油絵のようなタッチに変化させることも可能だ。

暗室ツール

写真を明るくしたり暗くしたりできるツール。一部分だけちょっと明るくしたい時などに利用する。画像全体を明るくしたい場合は、次ページから解説する色調整系のツールを使った方がやりやすいだろう。

Tutorial 09

画像の色バランスをコントロールする

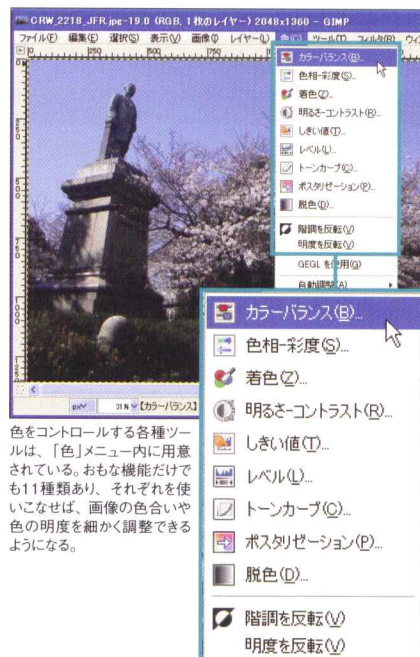
画像を明るくしたり色合いを変更するなどの操作は、色メニューの色調ツールから行なう。
色調ツールには11種類の機能があり、それぞれ使い方と効果が異なるので、ここで簡単に紹介しておくぞ。

色調ツールを利用して色のトータルコントロールを行なう

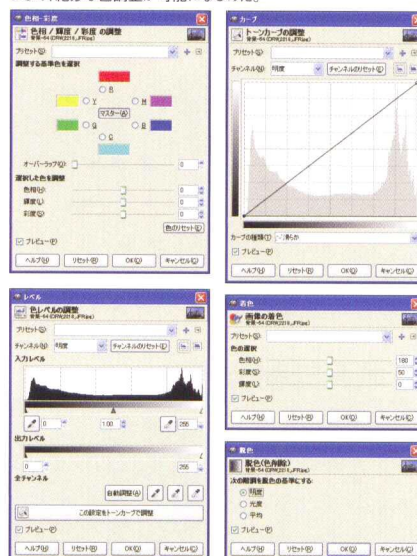
画像の色を操作する11種の色調ツール

GIMPでは、画像の色バランスを自由に変更することができる。暗すぎる画像を明るくしたり、全体が赤っぽくなってしまった写真を自然な色合いに修正するなどといった色補正も、手軽に行なえる。GIMPで画像の色バランスをコントロールするには、「色調ツール」と呼ばれる11種類のツールを利用する。これらはイメージウインドウの「色」メニューからアクセスできるぞ。うまく使いこなせれば、トーンカーブで画像のコントラストを調節したり、画像の一部分だけをモノクロにしてみたりなど、さまざまなフォトレタッチを実践することができる。なお、それぞれのツールは、プレビューで効果を確認しながら操作できるようになっている。慣れないうちは、いろいろと値を変えてみて色が変化する様子を観察してみるといいだろう。また、下に各ツールの効果をわかりやすくまとめておいたので、これにも目を通しておいてほしい。色調ツールは、本誌で紹介するさまざまなフォトレタッチテクニックの基礎となるので、各ツールの効果は覚えておくと便利だ。

色を変化させたいときに重宝する色調ツール

カラーバランス(B)...
色相-彩度(S)...
着色(Z)...
明るさ-コントラスト(R)...
しきい値(T)...
レベル(L)...
トーンカーブ(C)...
ポスタリゼーション(P)...
脱色(D)...
階調を反転(V)
明度を反転(V)

色をコントロールする各種ツールは、「色」メニュー内に用意されている。おもな機能だけでも11種類あり、それぞれを使いこなせば、画像の色合いや色の明度を細かく調整できるようになる。

各ツールの操作方法は異なる

色調ツールを呼び出すと、専用のダイアログが表示される。各ツールによってすべて扱い方が異なるが、ここでさまざまな設定を行なうことにより、絶妙な色調整が可能になるのだ。

代表的な色調ツールの概要

カラーバランス
画像の色を構成している赤、緑、青(RGB)各色のバランスを別々にコントロールできる。

色相-彩度
画像の色相や彩度をコントロール。色相で色合いを変化させられ、彩度を高くすると色が鮮やかになる。

着色
ダイアログ上で色相や彩度を指定し、その色を元に選択範囲内をモノトーン風に着色することができる。

明るさ-コントラスト
画像の明るさやコントラストを調整できる。コントラストを上げると、明暗のメリハリが強調される。

しきい値
指定したしきい値で、画像の色を2階調化(完全な白と黒のみの画像に)させることができる。

レベル
画像の明度分布を表示し、それを元に色味や明るさを調整する。RGB各色ごとに調整することも可能。

トーンカーブ
独特のカーブを利用して、画像の明度分布をより細かに指定できる。RGB各色ごとに調整することが可能。

ポスタリゼーション
画像に使われている色数を指定した数まで減らすツール。古いポスターのような風合いにできる。

脱色
簡単に言えば、画像の色を抜いてしまうツール。どんなカラフルな画像もモノクロに変化させられる。

階調を反転
画像の色を反転させるツール。フィルムでいうところの「ポジ」状態になる。

明度を反転
アイコン無し
色相などはそのままで、色の明度だけを反転させるツール。

画像の色合いを変化させてみよう

色調を積極的に変化させてみよう

早速、さまざまな色調ツールを利用して、画像の明るさや色合いをコントロールしてみよう。ここでは、「トーンカーブ」と「色相 - 彩度」のふたつのツールを利用してみる。トーンカーブは、表示されたカーブを編集することで、画像の色分布を変化させることができるツールだ。また、色相 - 彩度は、「色相」「輝度」「彩度」の3つを同時に変更できるツールとなっている。これらのツールを使いこなせば、写真の色を自由自在にコントロールすることが可能となるぞ。

画像の明度バランスをコントロールする「トーンカーブ」

1 トーンカーブを編集してみよう

「色」→「トーンカーブ」でダイアログを表示させたら、カーブをドラッグ操作で編集しよう。プレビューを確認しながら操作するとやりやすい。

2 全体のコントラストが上がった

元画像

適用後

カーブを調整することにより、画像のコントラストが強調された。このように、トーンカーブは明るさをトータルコントロールできるツールであり、カーブの設定次第では、「明るさ-コントラスト」ツールよりも詳細な調整が可能となる。

色調-彩度ツールで部分的に色を変えてみる

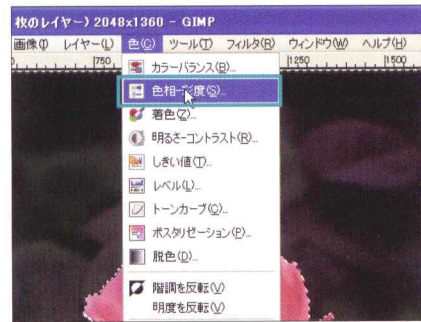
1 画像を読み込む

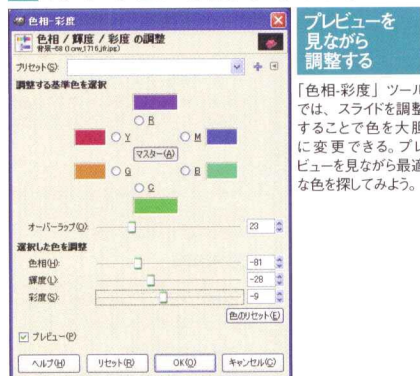
積極的に色を変化させる例として、今度は写真の一部分をまったく違う色にしてみよう。

2 色を変えたい部分を選択する

クイックマスクで選択範囲を作成

まずは、色を変化させたい部分を選択する。クイックマスクモードにして、選択範囲を設定(ここでは、中央の花の部分のみを選択)する。

3 色調-彩度を選択する

選択範囲が完成したら、「色」→「色相-彩度」を選択する。色調ツールの効果は、現時点で選択されている領域だけに反映されるぞ。

4 好みの色に調節してみよう

プレビューを見ながら調整する

「色相-彩度」ツールでは、スライドを調整することで色を大胆に変更できる。プレビューを見ながら最適な色を探してみよう。

5 部分的に色が変更された

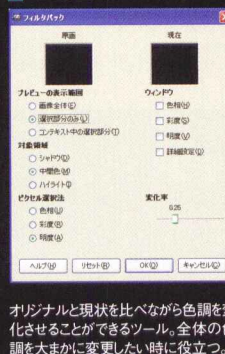
選択した部分だけを紫色に変化させてみた。このように選択範囲さえきっちり設定できれば、大胆に色調を変化しても自然に見せられる。

色メニュー内にあるその他の項目とは?

色メニューには、11種類の色調ツール以外にもさまざまなツールが存在しているが、やや汎用性の低いので、ここでは代表的なものだけを紹介しておこう。

チャンネルミキサー

RGBの各チャンネル量を変化させることができるツール。結果として、画像の色合いを調整できる。

フィルタパック

オリジナルと現状を比べながら色調を変化させることができるツール。全体の色調を大まかに変更したい時に役立つ。

単色塗り

「着色」とほぼ同じだが、こちらはモノトーンで塗る色を直接指定できる。色が決まっている場合はこちらを使うといいだろう。

Tutorial 10

レイヤーの基本的な扱い方を覚えよう

ここでは、レタッチツールにおいて重要なポイントであるレイヤーを解説していく。
レイヤーはセル画のようにいくつも絵を重ねられる機能なので、使いこなすと非常に便利だ。

レイヤーはレタッチツールの必須機能

レイヤーとは透明なガラス板のようなもの

GIMPでは、複数の画像を重ね合わせ、1枚の画像として表示することが可能だ。そして、この重ね合わせた1枚1枚の画像のことを「レイヤー」と呼んでいる。このレイヤーは、透明で薄いガラス板のようなもので、絵が存在しない領域は透明となり、下の画像が透けて見えるのだ。ただし、最初からある「背景レイヤー」は、透明にはならないので覚えておこう（背景レイヤー自体を削除することは可能）。このレイヤーという仕組みは、フォトレタッチを行なう上で非常に便利な機能なので、きちんと使いこなせるようにしておこう。操作方法などの詳細は右の解説を参照してほしい。

レイヤーを操作するにはレイヤーダイアログが必須

複数のレイヤーをコントロールするには、レイヤーダイアログが必須となる。これを呼び出すには、イメージウインドウの「ウインドウ」→「ドッキング可能なダイアログ」→「レイヤー」を選択すればいい。レタッチ作業において、レイヤーは頻繁に使用する機能なので、レイヤーダイアログも常時表示させておくのがオススメだ。その他のよく使うダイアログもドッキングさせておくといいだろう。

数多くあるダイアログの中でも、最も使用頻度が高いのがレイヤーダイアログ。レタッチ作業中は、常時表示させておくのがオススメ。

GIMPでのレイヤーはどういう仕組みなのか？

文字レイヤー

街並みレイヤー

背景レイヤー

複数のレイヤーを重ねて作成したコラージュ画像。これは右のような3枚構成になっている。

レイヤー上で絵のない部分は透明になり、下のレイヤーが透けて見えるようになる。ただし、一番下の背景レイヤーは少し特殊で、ここだけは透けることがない。

レイヤーの重ね順は、レイヤーダイアログ上で確認できる。ここで新規レイヤーを作成したり、レイヤーの不透明度を設定することが可能だ。

レイヤーダイアログの基本的な操作を覚えよう

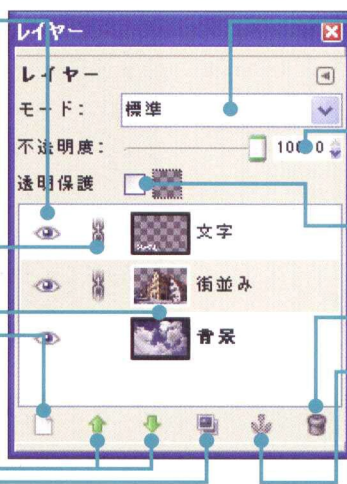
レイヤーの表示と非表示
そのレイヤーを表示するかしないかの設定。目のアイコンをクリックするたびに切り替わる。一時的に隠しておきたいレイヤーは、非表示設定にするといいだろう。

グループ化
ここをクリックすると、鎖アイコンが表示される。鎖アイコンが有効になっているレイヤー同士は、移動や変形などがセットで行なわれるようになる。

レイヤー
各レイヤーにはサムネイル画像が表示されている。ドラッグ操作で順番を入れ替えることが可能だ。

レイヤーの新規作成
空白のレイヤーを新規作成する場合はここをクリック。

レイヤーの重ね順変更
現在選択しているレイヤーの重ね順を変更する。

レイヤーの複製
現在選択しているレイヤーをそのまま複製する。

モード
レイヤーを重ね合わせる際のモードを設定する。モードには非常にたくさんの種類があるので、実際に試してみてそれぞれの特性を理解しておこう。

不透明度
レイヤーごとの不透明度を設定できる。100で完全に不透明、0でそのレイヤーは透明になって見えなくなる。

透明保護
チェックを入れると、レイヤーの透明部分が保護されるようになる。画像が存在する部分だけ編集したい場合などに便利。

レイヤーの削除
現在選択しているレイヤーを削除する。

フローティングレイヤーの固定
画像をコピーして貼り付けた場合、一時的にフローティングレイヤーと呼ばれるレイヤーに保管される。このフローティングレイヤーを直下のレイヤーと合成する際に利用する。

TIPS

レイヤー名はわかりやすく変更しておこう

レイヤーダイアログ上で各レイヤーの名前部分をダブルクリックすると、そのレイヤーの名称を変更できる。レイヤーの数が多くなると管理が複雑になりがちなので、つねにわかりやすい名前をつけておくといいだろう。ちなみに、レイヤー名を入力したら、Enterキーで決定しておくことを忘れずに。Enterキーを押さないままだと、名前が変更されずに前の状態に戻ってしまうのだ。また、既に存在しているレイヤーと同じ名前を付けると「○○○ #1」「○○○ #2」という風に、自動でナンバリングされていくぞ。なお、Photoshopなどにあるようなレイヤーをフォルダ分けして分類できる機能は、現時点で搭載されていない。

複数のレイヤーを作ると、どれが何のレイヤーだったかわからなくなることがある。できるだけ名前を付けていくといいだろう。

レイヤーを作成して実際に使ってみよう

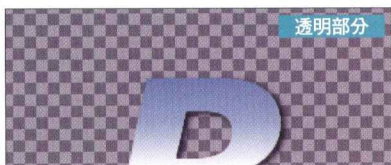
レイヤーを使って お絵描きしてみよう

レイヤーの仕組みは、フォトレタッチ初心者にとって、比較的理解しにくい要素だといわれている。一度慣れてしまえばそれほど難しくないのだが、複数の絵を重ね合わせるという概念を、実際のレタッチテクニックとして活用できるようになるには多少時間がかかるだろう。

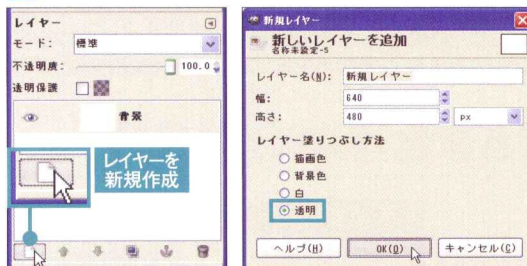
そこで、ここではレイヤーの基本的な操作方法や実践テクニックをいくつか紹介していくぞ。「GIMPではじめてレタッチに挑戦するけど、レイヤーがさっぱりわからない!」という人は、まず右で解説している手順をよく読んで、レイヤー操作の基本を覚えてしまおう。

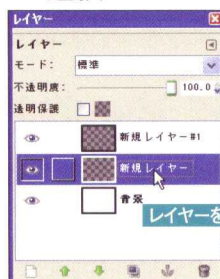
透明部分はグレーの チェック模様で表される

背景レイヤーが存在しない場合のみ、通常レイヤーの透明領域はグレーのチェック模様で表される。このチェック模様が画像データ中に含まれている模様だと勘違いしないように注意しておこう。

透明部分

レイヤーを利用すると描画の自由度が上がるのだ

1 レイヤーを新規作成する

レイヤーを新規作成

まずはレイヤーダイアログを開き、新規作成ボタンをクリック。表示されるレイヤー設定画面で透明レイヤーを作成してみよう。

2 編集するレイヤーを選択

さらにもうひとつ透明レイヤーを作成したら、編集するレイヤーをダイアログ上で選択しておこう。

レイヤーをふたつ作る

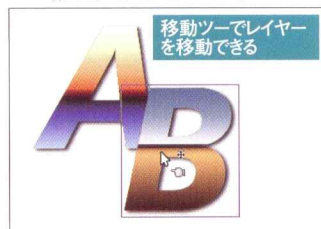
3 レイヤーごとに画像を作る

別々のレイヤーにイラストを描く

新規レイヤー#1

新規レイヤー

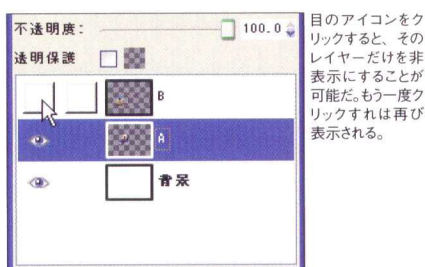
それぞれのレイヤーに適当な図を描く。この例では、各レイヤーに簡単な文字を描いてみた。レイヤーの重ね順は、「新規レイヤー #1」の方が「新規レイヤー」よりも上だ。

4 移動ツールで 移動させてみよう

移動ツーでレイヤーを移動できる

ここで移動ツールを使ってみよう。移動ツールは、クリックした場所に存在するレイヤーを移動できるツールだ。作例のように「B」が描かれたレイヤーを移動すると、文字同士を上のように重ね合わせることができる。

レイヤー操作でよく使うテクニックを覚えよう

レイヤーの表示と非表示

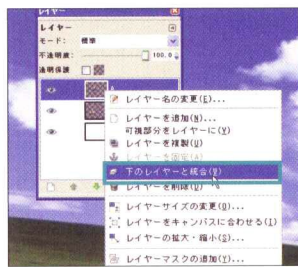
レイヤーの1枚1枚は、作業画面上でそれぞれ表示/非表示の切り替えが可能となっている。レイヤーダイアログ上にある「目」のアイコンをクリックしてみよう。そのレイヤーだけが非表示となるはずだ。

目のアイコンをクリックすると、そのレイヤーだけを非表示にすることが可能だ。もう一度クリックすれば再び表示される。

レイヤー順序を入れ替える

レイヤーの重ね順は、レイヤーダイアログ上でドラッグ&ドロップすることで変更可能だ。次ページ以降で紹介するモード機能では、この重ね順が重要になってくるので、しっかり管理できるようになっておこう。

レイヤーを選択し、そのままドラッグ&ドロップ。これでレイヤーの重ね順を自由に変更できる。

ふたつのレイヤーを結合

ふたつのレイヤーをひとつのレイヤーとして結合したい場合は、レイヤーダイアログ上でレイヤーを右クリックして→「下のレイヤーと統合」を選択する。これで直下のレイヤーと結合され、1枚のレイヤーとなる。

選択中のレイヤーを直下のレイヤーと結合させるには「下のレイヤーと統合」を選択しよう。

レイヤーの透明部分を保護する

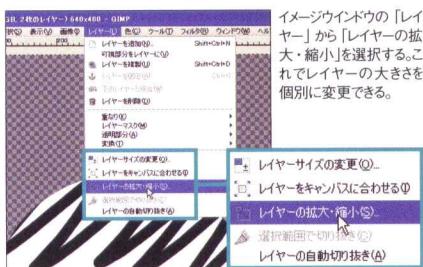
「透明保護」のチェックを有効にし、レイヤーの透明部分を保護すると、そのレイヤーの透明部分が編集不可能(保護された)状態になるのだ。

保護OFF

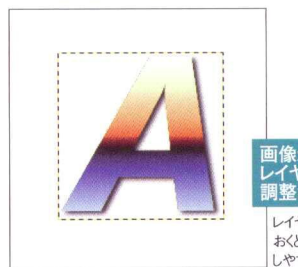
保護ON

保護状態になると、そのレイヤーの透明部分は一切編集できなくなる。

レイヤーの大きさを調整する

レイヤー自体の大きさを変更する場合、「レイヤー」メニューから「レイヤーの拡大・縮小」を選択しよう。そのレイヤーのみの大きさを変更できるぞ。なお、ツールボックスの「拡大・縮小」ツールでも同じことが可能だ。

イメージウインドウの「レイヤー」から「レイヤーの拡大・縮小」を選択する。これでレイヤーの大きさを個別に変更できる。

レイヤーの自動切り抜き

レイヤーメニューの一番下にある「レイヤーの自動切り抜き」は、レイヤーの透明部分を取り除き、最小の大きさでトリミングしてくれる機能だ。レイヤーの余計な透明部分が邪魔な場合は適用しておこう。

画像がピッタリ収まるレイヤーサイズに調整される

レイヤーを自動切り抜きしておくと、後でレイヤーの管理しやすくなる。

Tutorial 11

レイヤーをさらに実践的に利用してみよう

ここでは、レイヤーを実際に活用する上で必要になるレイヤーモードとレイヤーマスクについて解説していく。文章では伝わりにくい部分なので、実際に試しながら読み進めていくことをオススメする。

レイヤーのさまざまな重ね合わせ方

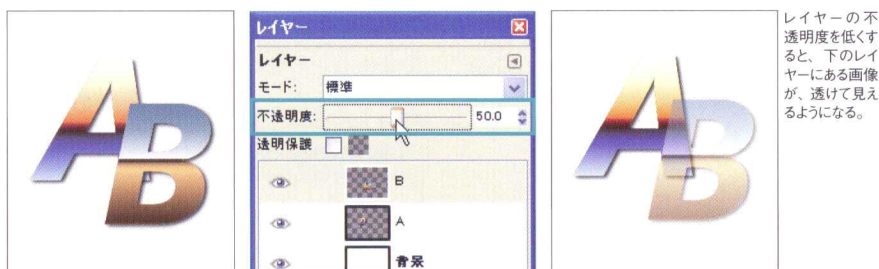
不透明度とモードを使いこなそう

レイヤーは画像をただ重ね合わせるだけでなく、「不透明度」や「レイヤーモード」と呼ばれる効果で、特殊な重ね合わせ処理が行なえる。不透明度を使うと、そのレイヤーの透過具合を自由にコントロールすることが可能だ。また、レイヤーモードを使うと、そのレイヤーと下のレイヤーの画像を擬似的に合成し、指定したモードに基づいた色を表示させることができる。これに関しては、実際に試してみないとわからないので、レイヤーモードを切り替えながら各効果を覚えていくといい。

複数のレイヤーを同時に動かすには?

レイヤーダイアログの目アイコンの右隣をクリックすると、鎖アイコンが有効になる。この鎖アイコンが有効になっているレイヤー同士は、移動や変形などがセットで行なわれるようになるのだ。

複数のレイヤーを同時に移動させたり、変形したい場合は、鎖アイコンを有効にしておくといいだろう。

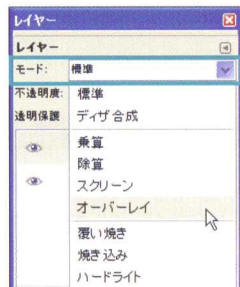
不透明度でレイヤーを透かすことができる

レイヤーの不透明度を低くすると、下のレイヤーにある画像が、透けて見えるようになる。

レイヤーモードで特殊な重ね合わせが可能だ

1 モードを変えたいレイヤーを選択する

元画像

空の画像に別レイヤーで文字が配置されている元画像。レイヤーダイアログで文字のレイヤーを選択してモードを変更してみよう。

2 レイヤーモードを変更する

モードのドロップダウンメニューから好きなものを選択してみよう。

乗算 / スクリーン / 彩度

「乗算」「スクリーン」「彩度」の3つのモードで、どのように画像が変化するかを並べてみた。これらの特性をうまく利用することで、幅広いレタッチが可能になるのだ。最初は各効果の違いがわかりにくいが、繰り返し試していくことで理解できるようになるぞ。

TIPS

フローティングレイヤーとは?

フローティングレイヤーとは、画像を切り抜いたり、貼り付けたりしたときに、一時的に保存されているレイヤーのことだ。フローティングレイヤーは通常のレイヤーとは違い、他の操作をすると即座に下のレイヤーと結合してしまうのが特徴となっている。貼り付けたフローティングレイヤーを結合させずに、別レイヤーとして保存したい場合は、レイヤーダイアログで新規レイヤーを作成するボタンをクリックしておこう。

画像を貼り付ける

画像を貼り付けると、一時的にフローティングレイヤー上に画像が保管される。新しいレイヤーとして保存するか、下のレイヤーと結合するかは、レイヤーダイアログ上で設定する。

フローティングレイヤー
一時的に画像を保管するレイヤー。フローティング選択範囲ともいう。

フローティングレイヤーを固定
フローティングレイヤーの画像を、直下のレイヤーと結合する場合にクリック。

新規レイヤーとして作成
フローティングレイヤーの画像を、新規レイヤーとして保存する場合にクリック。

レイヤーマスクを使いこなそう

レイヤーマスクを活用して さらに高度なレタッチを

「レイヤーマスク」とは、ひとことでいえばレイヤーを部分的に覆い隠す（マスクする）機能のことだ。やや取っつきにくい概念なので、まずは右に紹介している実例を見てほしい。夕焼けの画像に、「GIMP」の文字が描かれたレイヤーマスクを合成すると、文字部分だけ夕焼けの画像が表示されるようになり、残りの部分はすべて透明になっているのが確認できるだろう。このように、レイヤーマスクでは、画像とマスクの状態を編集することにより、さまざまな効果を生み出すことできる。レイヤーマスクは、「白で塗った部分だけ画像が表示され、黒い部分は透明になる」という仕組みなので、まずはこれをしっかり覚えてから利用してみよう。

レイヤーマスク利用時はどちらを編集しているかを把握しよう

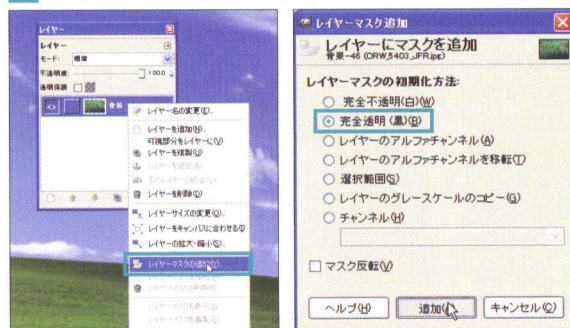
レイヤーマスクを追加したレイヤーでは、レイヤーとレイヤーマスクの両方を編集できるようになる。この状態だと「レイヤーかと思ったら、レイヤーマスクをいじってしまった」ということが起きやすい。レイヤーダイアログでどちらを選択しているか確認しよう。

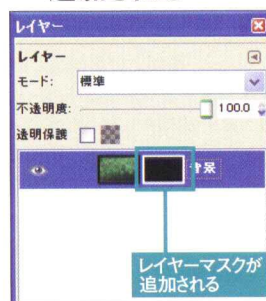
レイヤーダイアログ上では、レイヤーとレイヤーマスクのサムネイルが並んでいる。編集したい方のサムネイルをクリックしよう（選択中のサムネイルは白枠が表示される）。

レイヤーマスクの仕組みを理解しよう

上の画像は、画像にレイヤーマスクを適用した一番シンプルな例。これで何となくレイヤーマスクのイメージが掴めるだろう。

レイヤーマスクを実際に使ってみよう

1 レイヤーマスクを作成する

レイヤーダイアログ上で、レイヤーマスクを適用したいレイヤー選択し、右クリックから「レイヤーマスクの追加」を選択。「レイヤーマスク追加」画面では、「完全透明（黒）」を選択。

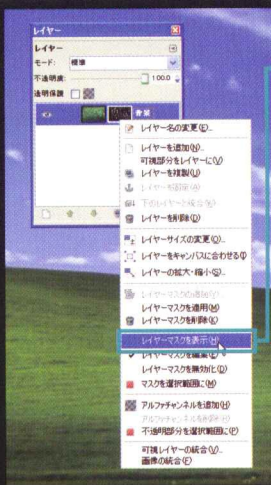
2 レイヤーマスクが追加された

レイヤーダイアログ上にレイヤーマスクが追加された。

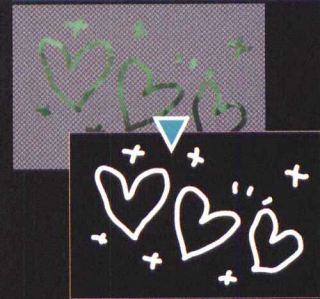
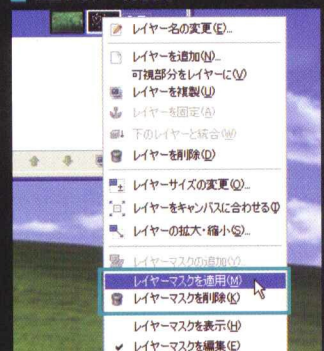
3 マスク部分を編集する

レイヤーダイアログ上で、先ほど作成したレイヤーマスク（真っ黒なサムネイル）をクリック。その状態で、描画色を白に設定し、ブラシなどの描画系ツールを利用してみよう。レイヤーマスクは、白色で塗ると消える特性をもっているので、描画系ツールを適用した部分のマスクが消え、レイヤーの画像が表示されていく。

画像とレイヤーマスクの状態

レイヤーマスク編集でよく使う機能

レイヤーマスクの基本概念としては、21ページで解説した「クイックマスク」と似ているといえる。このふたつの機能を言い換えると、「選択範囲をマスクで編集できる」のがクイックマスクであり、「レイヤーの部分的な透明度をマスクで編集できる」のがレイヤーマスクであるといえるだろう。もちろん、クイックマスクとレイヤーマスクでは、効果や目的がまったく違うので、機能としては別物だと考えてほしい。仕組みがやや複雑で使いこなすのが難しいレイヤーマスクだが、慣れれば理解できるようになる。ここでは、そんなレイヤーマスクのテクニックをいくつか紹介しておこう。ぜひ有効に利用できるようになってほしい。

レイヤーマスクの表示

レイヤーを右クリックし、「レイヤーマスクの表示」を選択。イメージウインドウ上で、レイヤーマスクだけを表示させることができる。マスク部分の確認に便利だ。

レイヤーマスクの適用／削除

「レイヤーマスクを適用」を選択すると、現在の状態がレイヤーの画像として適用される。また「レイヤーマスクの削除」でマスクを削除できるぞ。

Tutorial 12

フィルタ機能を活用してみよう

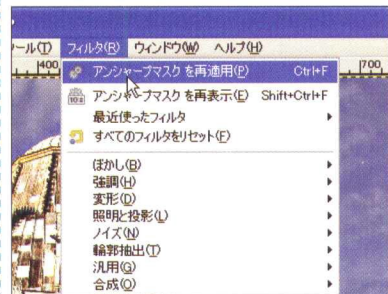
GIMPには強力なフィルタ機能が備わっており、これらを使いこなせばレタッチの表現がかなり広がる。各フィルタは、その効果の変化も派手でわかりやすいので、楽しみながら利用してみよう。

画像を一瞬で加工できるフィルタ機能を使いこなそう

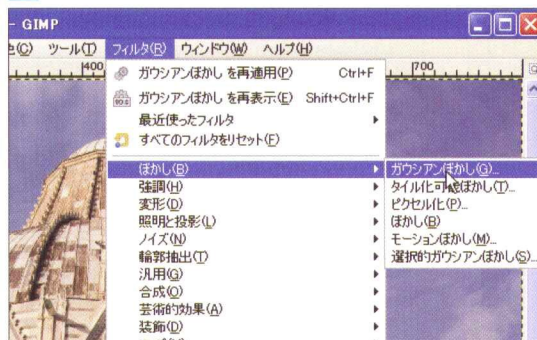
フィルタ機能はレタッチの華

フィルタとは、画像全体もしくは選択された範囲内に、さまざまな特殊効果を付けくわえることができる機能のことだ。イメージウインドウの「フィルタ」メニューで呼び出すことができ、画像をぼかしたり、輪郭だけを抽出したり、画像のそのものを大胆に変化させたりといった加工が簡単に行なえる。GIMPには、非常に多くのフィルタ機能が標準搭載されており、中にはプロ用レタッチソフトにもないような、ユニークな独自フィルタなどが存在している。また、インターネット上で公開されている追加プラグインを導入すれば、その数をさらに増やすことも可能だ（詳しくは40ページ参照）。

前回使ったフィルタを再び利用したいときは

直前に使ったフィルタを、同じ設定で再び使いたい場合は、フィルタメニューの一番上にある「○○○（フィルタ名）を再適用」を選択しよう。複数のオブジェクトに対し、同じフィルタ効果を付けたいときなどに利用すると便利だ。

直前に使ったフィルタは、設定を含めて再適用できる。設定内容を変更したい場合は「○○○を再表示」の方を選択するべし。

フィルタメニューを利用してみよう

1 フィルタメニューから選択する

GIMPにはフィルタが豊富に用意されていて、全部を把握するだけでも大変。とりあえず、シンプルなフィルタを使ってみよう。ここでは「フィルタ」→「ぼかし」→「ガウシアンぼかし」を選択。

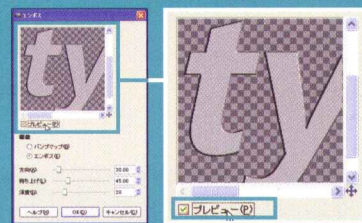
2 設定項目を調節する

設定画面でぼかす量を変更し、プレビューを見ながら設定値を変更していこう。

元画像 / ガウシアンぼかしを適用 / アンシャープマスクを適用

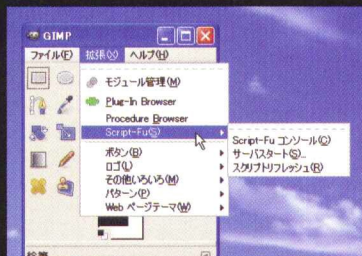
左の3つの図は元画像と「ガウシアンぼかし」フィルタを適用した画像、そして元画像に「アンシャープマスク」フィルタを適用した画像だ。フィルタで大きな効果が得られるのがわかるだろう。

TIPS
プレビューを見ながら最適な設定値を調整しよう

フィルタの設定画面には、「プレビュー」のチェックボックスが搭載されている。これを有効にすると、設定画面上で値を変更しながら結果をプレビューすることが可能だ。これを利用して最適な値を調整しよう。ただし、フィルタによってはプレビュー機能が搭載されていないものもある。

プレビューしながら値を設定すれば、失敗も少なくなるハズ。

GIMP2.6では、Script-Fu項目が削除されているので注意

GIMPが2.6にバージョンアップされた際、ツールボックス上のメニューが廃止されたのは本誌10ページで既に述べた通り。それに伴い、旧GIMPのツールボックスメニュー内にあった上級者向けスクリプト機能である「Script-Fu」項目は、フィルタメニュー内に統合されるようになった。また、Script-Fuを利用した「ロゴ効果」などのいくつかの機能は、ひとつのフィルタ項目として搭載されているぞ。旧バージョンでScript-Fuを利用していた人は注意だ。

GIMP2.4のScript-Fu項目は、フィルタメニューに統合された

GIMP2.4

GIMP2.4では、ツールボックスメニュー上にScript-Fuの項目が並んでいたのだ。

GIMP2.6

GIMP2.6では、Script-Fuまわりの項目がすべてフィルタメニューに統合され、フィルタと同じような扱いに変更された。

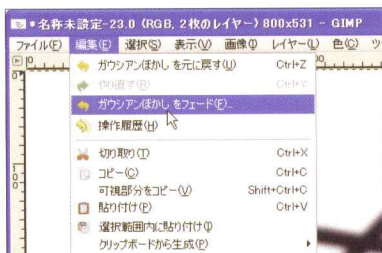
GIMP2.6にはたくさんのフィルタが搭載されている

全フィルタ効果は116ページに掲載

各フィルタの効果を把握して自由自在に使いこなそう

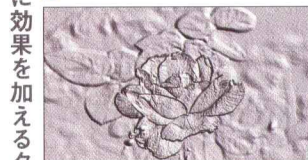
GIMPには、前ページで紹介したフィルタ以外にも、さまざまなフィルタが用意されている。ここではその中から代表的なフィルタとその効果を紹介しておこう。なお、フィルタには大きく分けて3つのタイプが存在する。圧倒的に多いのは、「エンボス」や「グラデーションフレア」など、画像に直接効果をくわえるタイプ。次に多いのは「コーヒーの染み」や「ソリッドノイズ」など、無地の状態から何かを描画するタイプだ。また、それ以外に存在する「ロゴ効果」などのフィルタは、やや特殊なタイプのフィルタといえる。

フェード機能はフィルタを使った直後のみ使える

フィルタに関するその他の機能として、「編集」メニュー内にある「フェード」というものが存在する。これは、直後に利用したフィルタの効果と、元画像（そのフィルタを掛ける前の状態）とを合成することができる機能なのだ。なお、フェード実行時には、利用するモードと不透明度を設定できる。

「〇〇〇（フィルタ名）をフェード」の項目は、普段グレーアウトしており利用できない。フィルタを使った直後のみ有効になるのだ。

標準搭載されている代表的なフィルタの種類

画像に効果を加えるタイプ

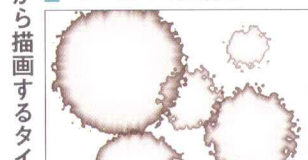
変形＞エンボス

画像全体をエンボス加工するフィルタ。境界線などが浮き出て見えるようになる。テクスチャ画像の作成などに利用できるだろう。

変形＞新聞印刷

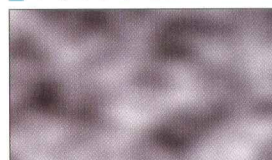
新聞を拡大して見た時のように、写真の色変化を複数の点や線で表現するフィルタ。点の大きさや解像度なども自由に設定可能だ。

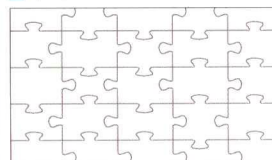
芸術的効果＞キュービズム

細かいキューブの集まりで構成された画像に変換してくれるフィルタ。設定をキチンと行なうと、意外と美しい絵になることも。

ゼロから描画するタイプ

装飾＞コーヒーの染み

フィルタ名の通り、コーヒーの染みをランダムに描画するフィルタ。古ぼけた写真のような効果を出したい場合に使うといいだろう。

下塗り＞雲＞ソリッドノイズ

雲模様を描くフィルタ。このまま画像として使うことはあまりなく、これを何かのテクスチャとして加工してから利用することが多い。

下塗り＞パターン＞ジグソーパズル

ジグソーパズルを描画するフィルタ。パターンが決まっているのであまり使いどころがないが、GIMPらしいユニークなフィルタだろう。

ロゴ効果を付けるタイプ

ロゴ効果＞エイリアン発光

文字に「ロゴ効果」カテゴリのフィルタを適用すれば、すぐにロゴを作成できる。上は、エイリアン風のロゴフィルタだ。

ロゴ効果＞コミック本

アメリカンコミックで出てきそうなロゴも一発で作成できる。書体をうまく選べば、よりそれらしい雰囲気が出るだろう。

ロゴ効果＞光沢

「光沢」では、艶のあるのあるきれいな立体ロゴが作成可能。Webサイトのタイトルロゴなどにも使えるかもしれない。

ユニークなフィルタ「GIMPressonist」を使ってみよう

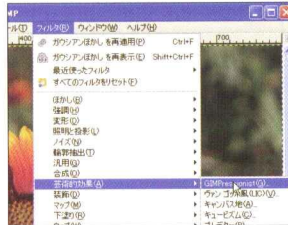
油絵風の加工などがすぐに作成できる

「GIMPressonist」とは、フィルタメニューの「芸術的効果」項目から呼び出せるユニークなフィルタで、写真を芸術作品風に仕上げてくれる強力な機能をもっている。本フィルタの設定画面には、かなり詳細な設定項目が設けられており、下地の紙質からブラシの形状、筆跡のサイズや向き、色などを自分の好きなように変更することができる。そのため、フィルタの設定次第では、油絵風にしてみたり、鉛筆画風にしてみたり、前衛的な表現にしてみたりなど、まるで印象の違う、多種多様な効果を作り出せるようになっている。その効果がユニークすぎるので、実際のフォトレタッチテクニックではあまり利用することはないが、フィルタ機能の強力さを理解してもらう上では、非常に適したフィルタだといえるだろう。右の手順解説を参考にして、自分でいろいろと設定値を変更しつつ、写真にどんな変化が生まれるかを楽しみながら試してみてほしい。

設定次第でさまざまなタッチに変えることができるぞ

1 画像を開く

まずは効果を付けたい画像を開く。被写体がはっきり写っていれば、どんな写真でもかまわない。

2 GIMPressonistを起動する

フィルタメニューから「芸術的効果」→「GIMPressonist」を選択しよう。

3 設定項目を調整する

さまざまな設定項目があるので、まずは適当に変更しておこう。「更新」ボタンで現状のプレビュー画像がサムネイル表示されるぞ。

4 画像が加工された

実際に画像を加工してみたのが左図。細かい筆で描いた油絵のような、少し不思議な効果が生まれた。設定をいろいろと試してみて、自分なりの効果を作ってみるといいだろう。

Column01

GIMP2.6で搭載された新機能①

インタフェース編

バージョンアップするたびに、さまざまな部分で改善がほどこされているGIMP。現時点での最新バージョンである2.6でも、多数の機能が追加され、部分的な修正も行なわれている。ここでは、インタフェースまわりの新機能をいくつかピックアップして紹介していくぞ。大きく変わった点も多いので、これまで過去バージョンを利用していた人は、ひと通りチェックしておいた方がいいだろう。

1 ツールボックスメニューが廃止された

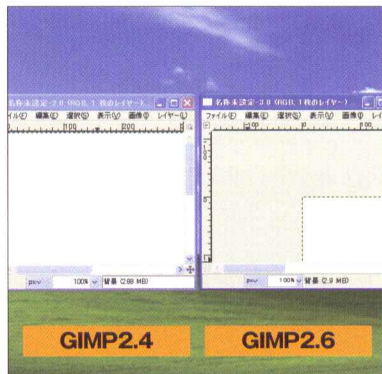
GIMPのメニュー項目は、いままでツールボックスとイメージウインドウの2箇所に存在していたが、GIMP2.6では、ツールボックス側のメニューが廃止された。なお、ツールボックスにあったメニューのいくつかは、イメージウインドウ内に統合されているぞ。

GIMP2.4 GIMP2.6

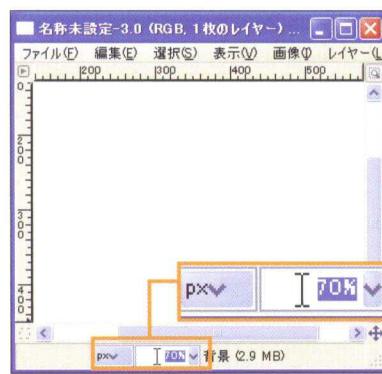
上図は旧GIMPとのツールボックスの違い。メニュー項目がなくなってスッキリとした印象だ。ふたつの場所にメニューが存在していると混乱することもあったので、これは嬉しい改善だ。

2 イメージウインドウの画像外に領域ができた

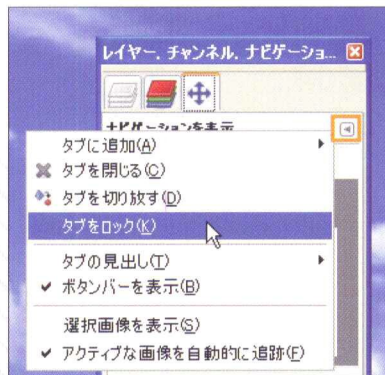
イメージウインドウ内で画像をスクロールした場合、画像外の余白が付けくわえられて表示されるようになった。これにより、拡大表示しながら画像の隅を編集する場合や、レイヤーを変形／移動させる場合など、さまざまな場面で作業がしやすくなった。

GIMP2.4 GIMP2.6

画像領域外の余白は、ものさし部分の地色と同じ色で表示される。指摘されないと気がつかないような小さな修正点だが、これにより地味に編集作業がしやすくなっているのだ。

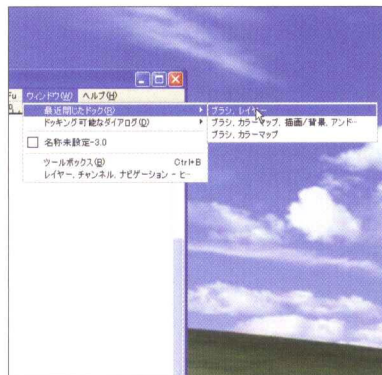
3 拡大縮小率を直接入力できるようになった

イメージウインドウの左下にある拡大縮小機能。いままでは、ドロップダウンメニューで表示される拡大率を選ぶだけだったのだが、GIMP2.6でようやく数値入力に対応。この機能は頻繁に使う部分のため、各作業の効率が大幅にアップするはずだ。

拡大縮小率が表示されている部分をクリックすると、数値が直接入力できるようになった。ドロップダウンメニューの項目にないパーテンセージを指定したい場合などに利用しよう。

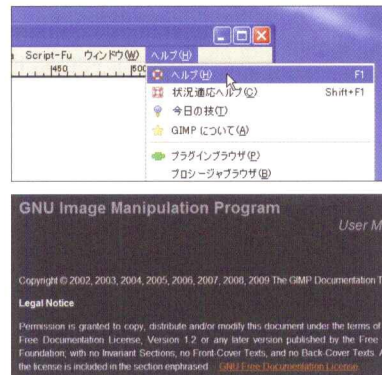
4 ドックのタブをロックできるようになった

GIMP2.6では、複数のダイアログをドッキングさせた際、タブの表示をロックさせることが可能になった。ロック状態にすると、そのダイアログをドラッグ&ドロップで切り離すことができなくなる。誤操作でダイアログを分離させたくない場合に使おう。

ダイアログの「◀」ボタンをクリックし、「タブをロック」を選択。これにより、そのタブを切り離したり、閉じたりすることが不可能になる。タブの切り替え自体はロックした状態でも可能だ。

5 最近閉じたドックを呼び出せるようになった

過去のGIMPでは、一度閉じてしまった複数ダイアログのセット（ドック）を表示する場合、いちいちダイアログの構成から作り直す必要があった。しかし、GIMP2.6では、ウインドウメニューの「最近閉じたドック」からすぐに呼び出せるようになっている。

「ウインドウ」→「最近閉じたドック」で、過去に閉じたドックが一覧表示される。ここから再表示したいものを選ぼう。頻繁に使うダイアログは、ここから呼び出した方が早いぞ。

6 ヘルプがオンラインに接続できるようになった

ヘルプファイルをインストールしていない場合、メニューから「ヘルプ」項目を呼び出しても、いままではエラーが表示されるだけであまり意味がなかった。GIMP2.6では、エラー表示とともに、オンラインヘルプが参照できるようになっている。

ヘルプファイルをインストールしていない場合は、オンラインヘルプにジャンプできるようになった。とはいえ、すべて英語表記なので、英語が得意な人向けだ。

ソフト カスタマイズ 編

Customize

Customize 01

GIMPをもっと使いやすくするための カスタマイズ基本テクニック

本章では、上級者向けのテクニックとして、GIMPのあらゆる部分をカスタマイズするワザを紹介していく。
まずは、ダイアログやツールボックスなどのカスタマイズテクニックを徹底解説しよう。

01 よく利用するダイアログはドッキングして配置しよう

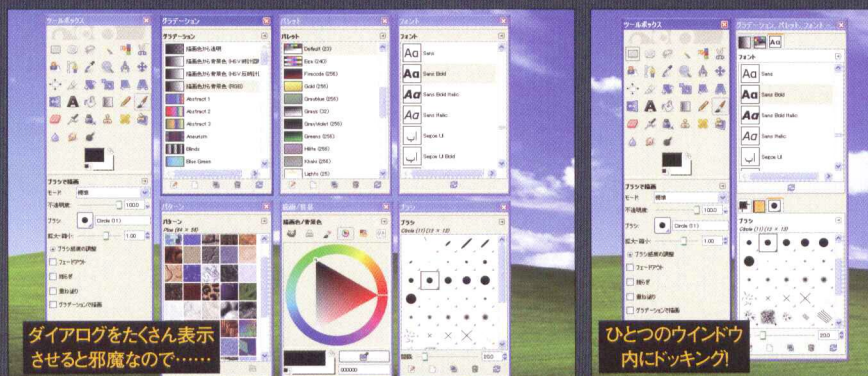
GIMPで画像を編集する場合は、数多くのダイアログを切り替えながら作業することが多い。しかし、各ダイアログをバラバラに表示させておくとデスクトップ上で邪魔になり、作業がやりにくくなる。そこで、よく使うダイアログ同士をドッキングさせて、ひとつのウインドウとして管理するテクニックを紹介しておこう。GIMPを利用する上でかなり役立つワザとなるぞ。

たくさんのタブを追加すると逆に操作しにくくなる

多くのダイアログをドッキングさせてしまうと、タブの数が多くなってしまい、目的のダイアログを表示させるまでに時間がかかってしまう。ドッキングは5つぐらいにしておくのがオススメ。

ダイアログをドッキングさせることで、作業環境が快適になるのだ

ダイアログをたくさん表示させると邪魔なので……

ひとつのウインドウ内にドッキング!

標準状態では、各ダイアログがひとつひとつのウインドウとして表示される。よく使うダイアログ同士は、ドッキングさせることでひとつのウインドウとしてまとめることが可能。タブ形式でスムーズに切り替えできるので、効率的な作業が可能になるぞ。

ダイアログの結合方法1

ダイアログを結合する場合は、ダイアログ名部分をドラッグし、結合したいダイアログへドロップすればいい。タブ形式で各ダイアログを切り替えられるようになるぞ。

タブとして追加する

ダイアログ名の部分をドラッグ&ドロップ

タブとして追加された

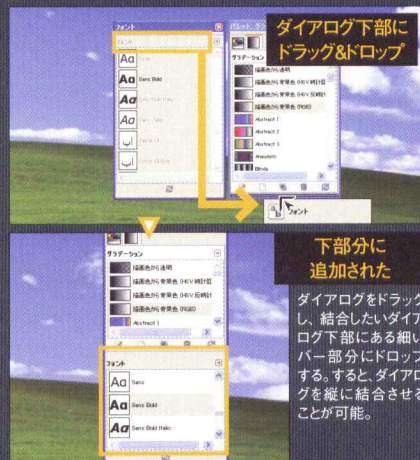
ダイアログ名をドラッグ&ドロップして、複数ダイアログをひとつのウインドウに結合しよう。すると、ダイアログがタブ表示に切り替わる。

ダイアログの結合方法2

ダイアログはタブとして結合するだけでなく、ダイアログの下部に追加することもできる。ダイアログ下にある細いバー部分へドラッグ&ドロップしてみよう。

ダイアログ下部に追加する

ダイアログ下部にドラッグ&ドロップ

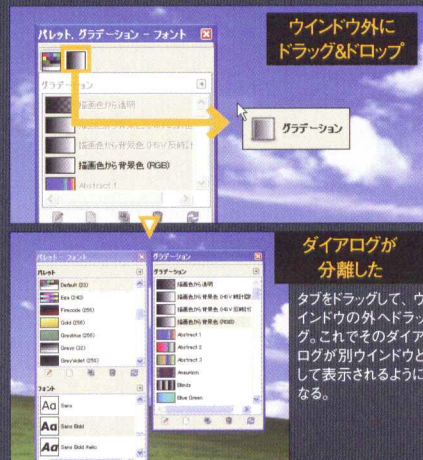
下部分に追加された

ダイアログをドラッグし、結合したいダイアログ下部にある細いバー部分にドロップする。すると、ダイアログを縦に結合させることが可能。

ダイアログの分離方法

結合したダイアログを分離したい場合は、タブ部分をウインドウ外へドラッグ&ドロップすればいい。それぞれのダイアログが別のウインドウとして表示される。

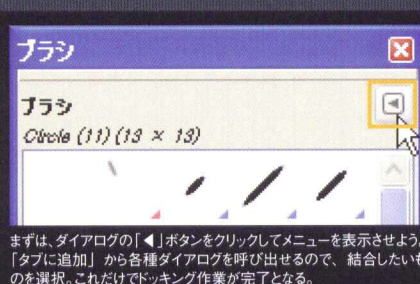
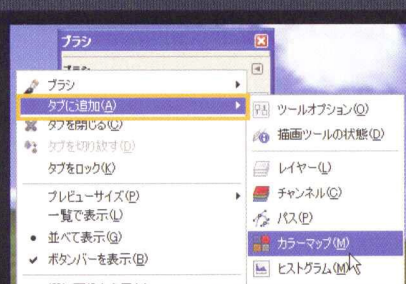
ダイアログを切り離したいときは

ウインドウ外にドラッグ&ドロップ

ダイアログが分離した

タブをドラッグして、ウインドウの外へドラッグ。これでそのダイアログが別ウインドウとして表示されるようになる。

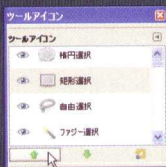
POINT

ドラッグ&ドロップせずにタブを直接追加することも可能

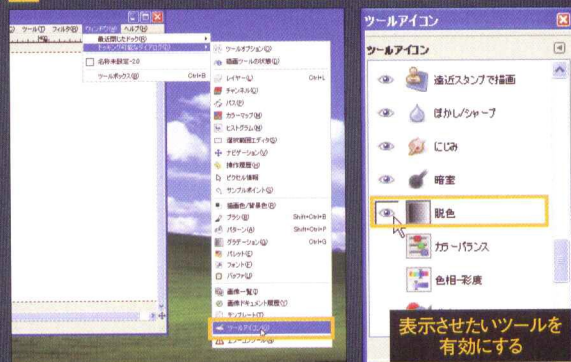
上で解説した手順だと、ダイアログを結合する際に「一旦必要なダイアログを表示」して、「ダイアログをドラッグ&ドロップして結合する」というふたつのステップを踏む。この手順が面倒な場合は、ダイアログのメニューからタブを直接追加してしまおう。詳しくは右の解説に目を通してほしいのだが、いちいちダイアログを開く手間が省け、1ステップで結合作業が完了する。

まずは、ダイアログの「◀」ボタンをクリックしてメニューを表示させよう。「タブに追加」から各種ダイアログを呼び出せるので、結合したいものを選択。これだけでドッキング作業が完了となる。

02 ツールボックスに表示しておくアイコンを増やす

標準状態のGIMPでは、全33種類のアイコンが並んでいるツールボックス。じつは、この場所に「脱色」や「カラーバランス」などの各種色ツールをアイコンとして追加することが可能なのだ。ツールボックス登録アイコンの編集は、「ツールアイコン」ダイアログから行なえるので、まずはこれを表示させておこう。ちなみに、あまり利用しないアイコンを非表示にすることも可能で、自分の使いやすいようにセッティングできるぞ。

アイコンの並び順も変更できる

ツールアイコンダイアログでは、ツールボックス上に表示させるアイコンの表示／非表示切り替えのほかに、アイコンの並び順も変更できる。ダイアログ下部の矢印ボタンで調整しよう。

色ツールなどをツールボックスに追加しておこう

1 ツールアイコンダイアログで編集する

表示させたいツールを有効にする

「ウインドウ」→「ドッキング可能なダイアログ」→「ツールアイコン」を選択。ツールアイコンダイアログを表示させたら、アイコンの表示／非表示を切り替えていこう。

2 ツールが増えたぞ

ツールボックスのアイコンが増えた

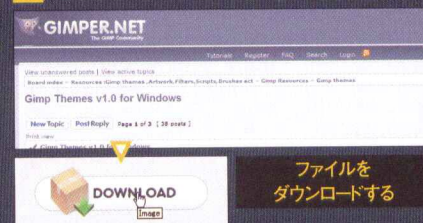
ツールアイコンダイアログで表示設定にしたアイコンが、ツールボックス上に並ぶ。

03 GIMPのテーマを変更する

GIMPのインタフェースデザインは、テーマファイルを差し替えることで自由に変更することが可能となっている。とはいえ、初心者がテーマをイチから自作するのはさすがに敷居が高いので、ここでは有志が作ったテーマファイルを利用させてもらおう。「Gimp Themes」は、GIMP用のテーマファイルがあらかじめ複数収録されている設定ソフトだ。インストールすれば簡単に見た目を変更することが可能だ。

Gimp Themes Ver.1.0 for Windows
作者名：Gimper　ファイル名：gimp-themes-v1-0.zip
URL：http://gimper.net/viewtopic.php?f=20&t=626

GIMPの見た目を自分好みに変更してみよう

1 セットアップファイルをダウンロード

ファイルをダウンロードする

まずは、ソフト本体が公開されているWebサイトから「Gimp Themes」のファイルをダウンロードしておこう。

2 インストール後起動する

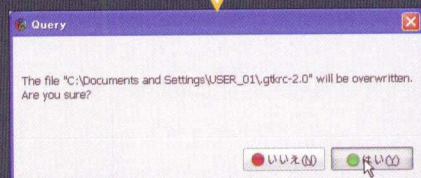
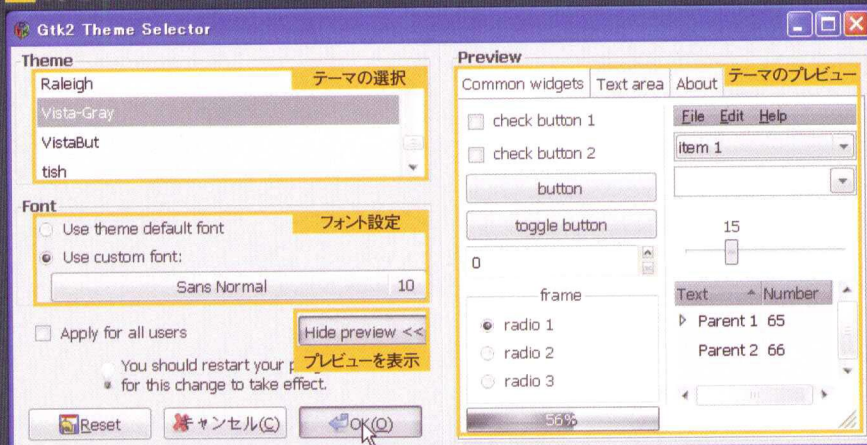
デスクトップのショートカットから実行

ダウンロードしたファイルを解凍し、セットアップファイルを実行。インストールが終了したら、デスクトップのショートカットから起動してみよう。

3 好きなテーマを選択し、フォントや細かい設定を行なう

テーマの選択

テーマのプレビュー

フォント設定

プレビューを表示

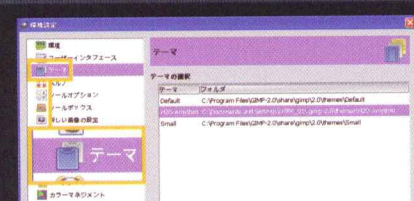
Gimp Themesを起動させると、テーマの設定画面が表示される。プレビューを見ながら設定できるので好きなテーマを選んでみよう。なお、テーマによってはフォントの設定が変わってしまうので再設定しておくこと。

4 GIMPを起動する

テーマが変更された

テーマ変更を確定したら、GIMP本体を起動してみよう。うまくテーマが変更されていれば成功だ。テーマは何度も手軽に変更できるので、実際に試しながら使いやすいものを選択するといいだろう。

POINT>>> ネットからダウンロードしたGTK2テーマを適用する方法

インターネットを検索すると、GIMP用のテーマファイル（GTK2テーマ）が単体で公開されている場合もある。これを適用する場合は、ダウンロードしたテーマファイルを「C:¥Documents and Settings¥(ユーザー名)¥.gimp-2.6¥themes」にコピーして、環境設定の「テーマ」項目で設定すればいい。

テーマファイルをテーマ用のフォルダにコピーしたら、「編集」→「環境設定」にある「テーマ」項目で、使いたいテーマを選択しておこう。

Customize 02

ブラシやパターンなどをカスタマイズして種類を増やそう

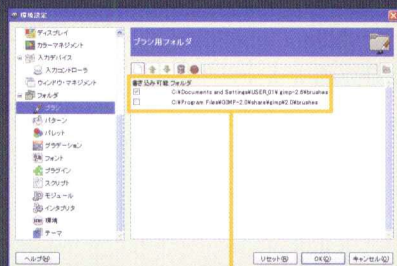
GIMPの表現力を手っ取り早く上げるには、ブラシやパターン、グラデーションなどの種類を増やしておくのがオススメ。有志のサイトを利用すれば、GIMP用の良質な素材がたくさん手に入るぞ。

01 ネットで公開されているブラシを導入してみよう

GIMPのデフォルトで搭載されているブラシやパターン、グラデーションなどのデータは、あまりセンスの良いものが揃っておらず、なかなか使いどころが難しい。そこで、インターネット上で公開されている各種追加ファイルを入手して、GIMPに導入してみよう。ここでは例としてブラシファイルの導入方法を詳細に解説する。パターンやグラデーションなどの場合も、ほぼ同じ手順で導入できるぞ。早速試してみよう。

ブラシやパターンなどの保存場所は環境設定で変更できるぞ

ブラシやパターンファイルを導入する場合、インストールするべきフォルダは一応決まっている。どの場所かは本ページ下にまとめてあるが、わからなくなったら環境設定の「フォルダ」項目をチェックしてみよう。自分で保存先フォルダを追加することもできる。

書き込み可能 フォルダ
C:¥Documents and Settings¥USER_01¥.gimp-2.6¥brushes
C:¥Program Files¥GIMP-2.0¥share¥gimp¥2.0¥brushes

環境設定の「フォルダ」項目では、現在設定されている各項目のディレクトリパスが参照できる。自分でディレクトリを設定することも可能なので、必要に応じて変更しておこう。

ファイルをダウンロードしてフォルダに追加するだけだ

1 サイトからブラシファイルをダウンロード

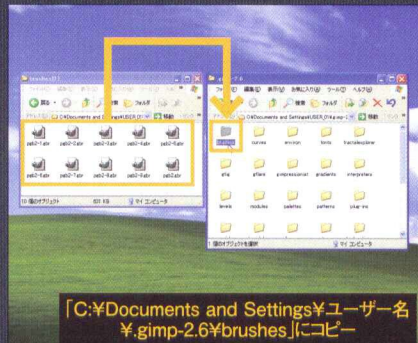
GIMPで利用できるブラシファイルをインターネットからダウンロード。Photoshop用のブラシも直接利用できるぞ(ページ右下参照)。

2 ファイルを解凍する

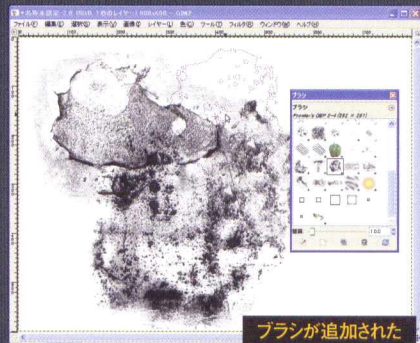
ファイルを解凍するとGIMP用ブラシファイルが出てくる

ダウンロードしたファイルは解凍して、登録したいブラシファイルをひとつのフォルダにまとめる。

3 ブラシ用フォルダにコピーする

「C:¥Documents and Settings¥ユーザー名¥.gimp-2.6¥brushes」にコピー

ブラシファイルをすべて選択し、GIMP2.6の「brushes」フォルダに移動する。この状態で一旦GIMPを再起動する。

4 GIMPを起動してブラシを使おう

ブラシが追加された

ブラシダイアログを開き、追加したブラシファイルがきちんと利用できるか確認してみよう。これで作業は完了だ。

各アイテムの追加方法

種類	解説	アイコン	ファイル形式	追加フォルダ※1
ブラシ	描画系ツールでおもに利用するブラシ形状のこと。Photoshop用ブラシにも対応している。	brushes.gbr	.gbr/.vbr/.gih/.abr※2	brushes
パターン	塗りなどで使用するパターン画像。なおPNG形式のものはそのまま利用できる。	patterns.pat	.pat	patterns
パレット	使用する色をいくつか登録できるカラーパレット。自分で組み合わせを作成することも可能。	palettes.gpl	.gpl	palettes
グラデーション	グラデーションの色変化を記したファイル。これも自分で作成することができる。	gradients.ggr	.ggr	gradients

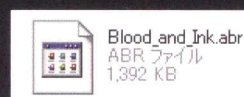
※1／追加フォルダは「C:¥Documents and Settings¥ユーザー名¥.gimp-2.6¥」内のフォルダ（Vistaの場合は「C:¥Users¥ユーザー名¥.gimp-2.6」となる)。
※2／拡張子が「.abr」のファイルはPhotoshop形式のブラシとなっている(GIMP2.4以降に対応)。

POINT

Photoshop用のブラシファイルはそのまま利用することが可能

GIMP2.4以降では、Photoshop用のブラシファイルをそのまま読み込めるようになっている。Photoshop用のブラシは、品質の高いものが数多く公開されているので、これらをどんどん活用していこう。なお、Photoshop用ブラシの拡張子は「.abr」となる。これをGIMPの「brushes」フォルダにコピーしておけば、再起動後、特に設定することなく通常のブラシとして利用できるぞ。

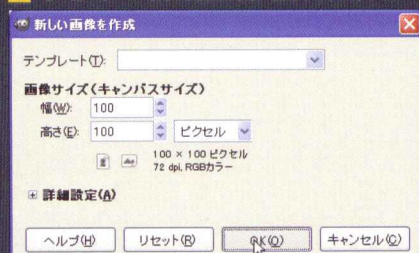
Blood_and_Ink.abr
ABR ファイル
1,392 KB

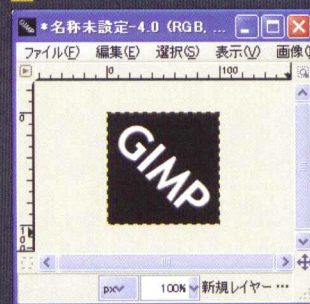
Photoshop用ブラシファイル（拡張子.abr）

ABR形式で配布されているPhotoshop用ブラシ。これをそのままGIMPに取り込めるのはありがたい。

02 ブラシやパターンを自分で作成してみよう

ブラシやパターンなどは、インターネットで公開されている追加データを取り込むほかにも、自分でオリジナルのものを作成することもできる。ここでは、パターンファイルの作成手順を解説しておこう。まず、GIMPで小さめの新規画像を作成し、適当なパターン画像を作成する。次に、「名前を付けて保存」で「GIMPパターン」形式を選び、「patterns」フォルダに保存しよう。GIMPを再起動すれば、作成したパターンがすぐ選択できるようになるぞ。早速、塗りつぶしツールなどを使ってパターン塗りを試そう。ブラシファイルも保存形式をブラシに変えるだけで、作成方法は変わらない。

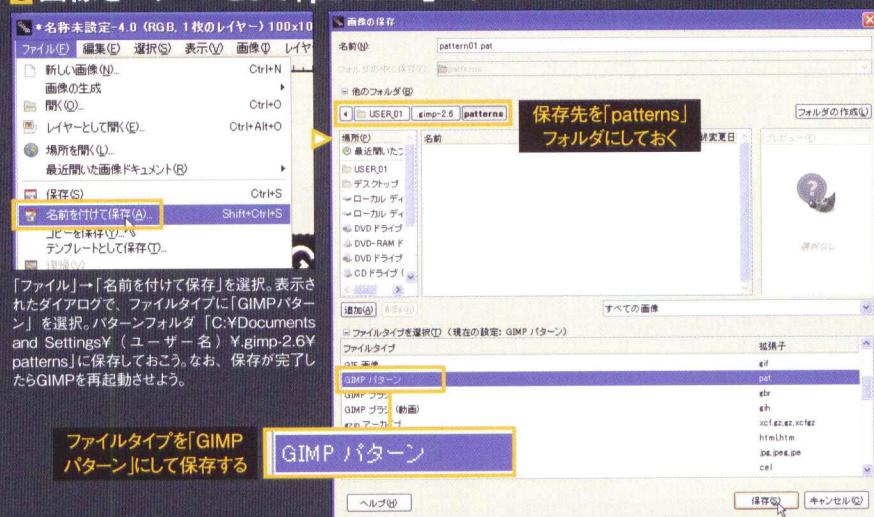
自分でパターンを作成する基本手順を覚えておこう

1 小さめの新規画像を作成する

まずは、小さめの画像を新規作成する。ここでは100×100ピクセルの画像を作成した。

2 パターンにしたい画像を作成する

各種ツールを使って適当なパターンを作成する。今回は、文字だけのパターンを作ってみた。

3 画像をパターンとして「patterns」フォルダに保存する

保存先を「patterns」フォルダにしておく

「ファイル」→「名前を付けて保存」を選択。表示されたダイアログで、ファイルタイプに「GIMPパターン」を選択。パターンフォルダ「C:¥Documents and Settings¥（ユーザー名）¥.gimp-2.6¥patterns」に保存しておこう。なお、保存が完了したらGIMPを再起動させよう。

ファイルタイプを「GIMPパターン」にして保存する

4 自作したパターンを試してみよう

塗りつぶしツールで「パターン塗り」を選択し、先ほど作成したパターンで塗りつぶしてみよう。うまくできていれば完成だ。

パターンが作成できた

POINT>>> GIMPで使えるブラシやパターンが大量に存在するサイトを大紹介

ここでは、GIMPに追加できる、ブラシやパターン、グラデーションファイルなどを公開しているWebサイトをいくつか紹介しておこう。どのサイトもセンスのよい素材を配布しているので、自分の好みなデータをまとめてダウンロードして導入しておくといいだろう。表現の幅がかなり広がること間違いなしだ。

1000+ FREE High Resolution GIMP Brushes

URL：http://www.noupe.com/gimp-brushes/1000-free-high-resolution-gimp-brushes.html

GIMP用のブラシが1000以上集まるリンクを掲載しているブログ記事。気に入ったものがあればダウンロードしておこう。

Qbrushes.com

URL：http://qbrushes.com/

Photoshop用のブラシが公開されているサイト。右上の「Browse By Categories」から、カテゴリごとにブラシを選別できる。

myPhotoshopBrushes.com

URL：http://myphotoshopbrushes.com/

こちらのサイトもPhotoshop用のブラシが公開されている。パターンファイルなどもあるので、気に入ったものを導入しておこう。

FREE4PHOTOSHOP

URL：http://www.free4photoshop.com/

Photoshopに関する素材が大量に公開されているサイト。GIMPでは利用できないものもあるが、チェックしておいて損はない。

ava7patterns

URL：http://patterns.ava7.com/

PNG形式のパターン画像が大量にあるサイト。ちなみにGIMPでは、PNG画像をそのままパターンとして取り込める。

gimp-tutorials.net

URL：http://gimp-tutorials.net/download/

GIMPのグラデーションファイルなどが公開されている。最近定番となっている光沢のあるグラデーションも含まれている。

Customize 03

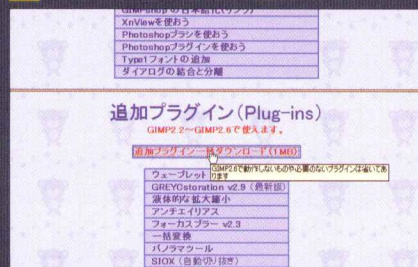
追加プラグインやスクリプトを導入して機能をアップグレードする

ここでは、追加プラグインやスクリプトを導入して、フィルタなどの機能を増やすテクニックを紹介しよう。また、Photoshop用のプラグインをGIMPで使えるようにする方法も解説しているので、要チェックなのだ。

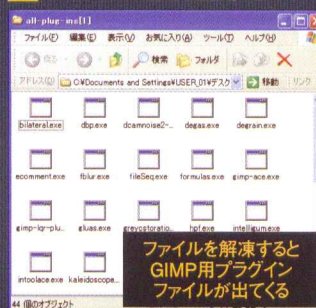
01 GIMP用の追加プラグインを導入してみよう

GIMPでは、プラグインやスクリプト（Script-Fu）を導入することで、新しいフィルタ機能やその他の機能を追加できるようになる。有志が開発したフリーのプラグインやスクリプトがインターネット上にたくさん公開されているので、それらを探し出して導入してみよう。導入の手順は、38ページで紹介しているブラシやパターンの時とほとんど変わらない。ダウンロードしたファイルを指定されたフォルダへコピーすれば、自動的にGIMP側で認識してくれるのだ。なお、追加された機能は基本的にフィルタメニュー内に登録されていくが、プラグインやスクリプトの種類によっては、新たにメニュー項目が増える場合がある。

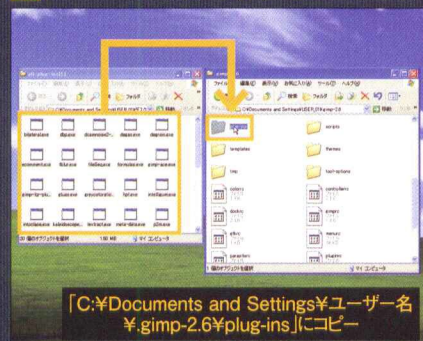
プラグインは実行ファイルとして公開されている

1 サイトからファイルをダウンロード

まずはプラグインをダウンロードしてみよう。インターネットで「GIMP プラグイン」などと検索すれば、すぐ見つけることができる。

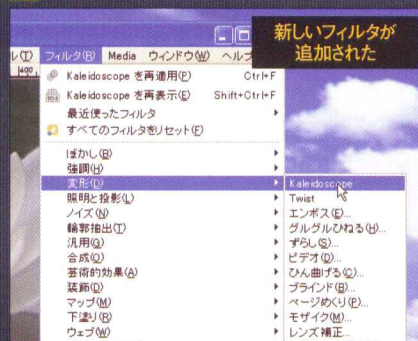
2 ファイルを解凍する

ファイルを解凍するとGIMP用プラグインファイルが出てくる

ダウンロードしたファイルが圧縮されている場合は解凍しよう。EXE形式のファイルがプラグインファイルとなっている。

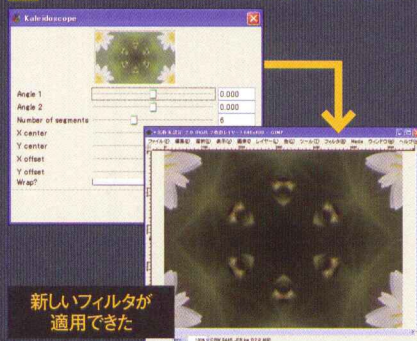
3 プラグイン用フォルダにコピーする

「C:¥Documents and Settings¥ユーザー名¥.gimp-2.6¥plug-ins」にコピー

解凍したプラグインファイルをGIMPの「plug-ins」フォルダにコピーする。作業が終了したらGIMPを再起動しておこう。

4 メニューに新しい項目が追加される

新しいフィルタが追加された

フィルタメニューをチェックし、項目が増えていることを確認する。なお、フィルタメニュー以外の場所に登録されるものもある。

5 新しいフィルタを適用してみよう

新しいフィルタが適用できた

導入したプラグインを起動して、その効果を確認しておこう。あまり使えないようなプラグインだった場合は、削除しておく方がいいだろう。

スクリプトの場合はどう追加する?

上記ではプラグインの追加方法を解説したが、スクリプトの場合もほぼ同じような手順で導入できる。ダウンロードしてきたスクリプトファイル（拡張子.scm）をGIMPの「scripts」フォルダにコピーすれば、GIMP側で自動的に認識してくれるはずだ。追加されたスクリプトは、新しくメニュー項目に登録されるぞ。

スクリプトファイルを「scripts」フォルダにコピー

メニュー項目が増える

スクリプトを導入すると、GIMPのメニュー項目が増え、追加した各種機能を利用できるようになる。

各要素の追加方法を覚えておこう

種類	解説	アイコン	ファイル形式	追加フォルダ※1
プラグイン	プラグインは、フィルタ機能を増やすためのもの。実行ファイル（EXE形式）で配布されている。	plug-ins.exe	.exe	plug-ins
スクリプト（Script-Fu）	Script-Fu機能を利用するスクリプトファイル。いわゆるマクロのようなものだ。	scripts.scm	.scm	scripts

※1／追加フォルダは「C:¥Documents and Settings¥ユーザー名¥.gimp-2.6¥」内のフォルダ（Vistaの場合は「C:¥Users¥ユーザー名¥.gimp-2.6」となる）。

POINT>>>

GIMP2.6におけるプラグインとスクリプトの違いとは?

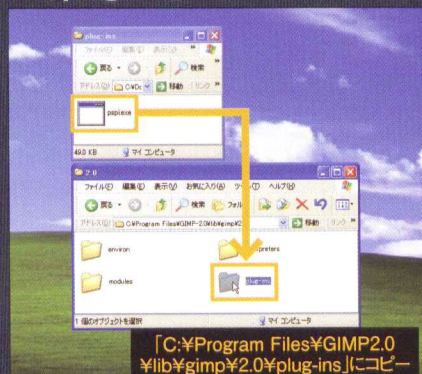
GIMPを利用する上で、プラグインとスクリプトの違いはそれほどない。ただ、ふたつの仕組みはまったく別のものだ。プラグインのファイル形式が実行ファイルなのは、そのプラグインだけで目的の処理が行なえるようにできているから。一方、スクリプトには、GIMPの各種機能を利用して、目的の処理を行なうための手順が記述されている。いわゆるマクロ機能のようなものだ。

02 Photoshop用プラグインをGIMPで使用する裏技

GIMPは、本来Photoshop用プラグインには対応していないのだが、「gimp-pspi」という変換用のプラグインをあらかじめ導入しておくと、Photoshop用プラグインも普通に利用できるようになる。Photoshopのプラグインは数多く開発されており、フリーで使えるものも多い。そのリソースをGIMPで利用できるようになるのは、かなり大きなメリットとなるぞ。GIMPをさらに使いこなしたい人にとっては、ありがたい裏テクニックだ。ここではその手順を詳細に解説していく。なお、すべてのPhotoshop用プラグインが変換できるというわけではなく、種類によってはうまく動作しないものも存在するので注意しよう。

gimp-pspi Ver.1.0.7
作者名：Tor Lillqvist (tml)
ファイル名：gimp-pspi-1.0.7.win32.zip
URL：http://gi26http://www.gimp.org/~tml/gimp/win32/pspi.html

Photoshopの豊富なプラグインを利用してみよう

1 pspi.exeを「plug-ins」フォルダにコピー

まずはpspi.exeを「plug-ins」フォルダにコピーする。GIMP2.6ではなく、GIMP2.0のフォルダ内なので注意しよう。

2 フォルダを用意してPS用プラグインをコピー

適当な場所にフォルダを作成し、Photoshop用プラグインをコピー。この際、下で解説しているように各プラグインのフォルダごと登録する。

8bfファイルが入ったフォルダごとコピーすること！

Photoshop用のプラグインは、拡張子が8bfとなっている。導入時は、このファイルが収められたフォルダごとコピーするようにしておこう。

3 「Photoshop Plug-in Settings」を開く

GIMPを起動し、フィルタメニューの一番下に追加されている「Photoshop Plug-in Settings」を選択する。

4 PSプラグイン用フォルダを設定する

新規作成ボタンをクリックして、先ほど作成したPhotoshop用のプラグインフォルダを指定しておこう。

5 再起動してフィルタメニューを確かめよう

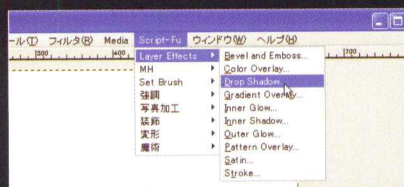
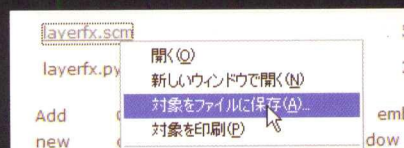
GIMPを再起動して、フィルタメニューを確認してみよう。導入したPhotoshop用プラグインの項目が増えていれば成功だ。

POINT >>> GIMPをもっと使いこなすための必携プラグイン&スクリプト2種とプラグイン公開サイトを紹介

「プラグインなどの導入方法は理解できたけど、実際どこから入手すればいいの?」という読者のために、ここでは、本誌オススメのプラグイン&スクリプトと、いくつかの配布サイトを紹介しておこう。配布サイトは基本的に英語サイトばかりなので、ページに書かれた説明だけではプラグインの効果が理解できないかもしれない。気になったものはとにかくダウンロードして実際に試しながら、使えるプラグインを探していこう。

本誌オススメプラグイン&スクリプト

Photoshop風レイヤーエフェクト機能を追加

Layer Effects
作者名：JonStipe　ファイル名：layerfx.scm
URL：http://registry.gimp.org/node/186

Photoshopで採用されている「レイヤーエフェクト」の機能をGIMPにプラスするスクリプト。レイヤーエフェクトとは、レイヤーごとに影を付けたり、色を変化させたりなどの効果を追加することができる機能だ。使いこなすとかなり便利なので、ぜひ導入しておこう。

このスクリプトを入手したい場合は、配布サイトの「layerfx.scm」をダウンロードしておこう。もうひとつの方はGIMPでは導入できない。

50種類の写真用エフェクトを搭載

virtualPhotographer
作者名：optikVerve Labs　ファイル名：setup.exe
URL：http://www.optikervelabs.com/

さまざまな写真用エフェクトが搭載された無料プラグイン。プレビューしながら効果を確認できるので、非常に使い勝手がいい。

このプラグインは、インストール作業が必要だ。作業が終わると、プラグインがデスクトップ上にあらわれるので、GIMPの「plug-ins」フォルダに手動でコピーしておこう。

プラグイン公開サイト

GIMP Plugin Registry
URL：http://registry.gimp.org/
GIMP用に開発されたプラグインを配布しているサイト。左で紹介している「Layer Effects」もここからダウンロードできる。

Download free GIMP plugins
URL：http://www.techzilo.com/gimp-plugins/
GIMP用プラグインの中から、オススメのものを紹介しているブログ。使えそうなものをひと通り試してみるといいだろう。

Customize 04

「環境設定」を知り尽くせばもっと快適にGIMPを利用できるぞ

編集メニューからアクセスできる「環境設定」では、GIMPのさまざまな部分を細かくカスタマイズできるのだ。意外と知らない機能なども隠れているので、既にGIMPを使い慣れている人もチェックしておくといいぞ。

01 環境設定で変更可能な機能を把握しておこう

GIMPの環境設定では、操作履歴の最小エントリ数や、グリッドの線種や色、各種フォルダのディレクトリ指定など、さまざまな設定が変更できるようになっている。ここでしか変更できない隠れた便利機能など多いので、GIMPの操作に慣れてきたらひと通りチェックしておくのがオススメだ。なお、環境設定ウインドウの呼び出し方は、右で解説している通り。また、この環境設定で変更できる全項目は、以下で簡単に紹介しているぞ。ざっと目を通して、どのような項目があるのか把握しておくといいだろう。「キーボードショートカットの設定」や「ツールボックスの拡張」、「グリッドの設定」など、重要な項目に関しては右ページで改めて解説しているので参考にしてほしい。

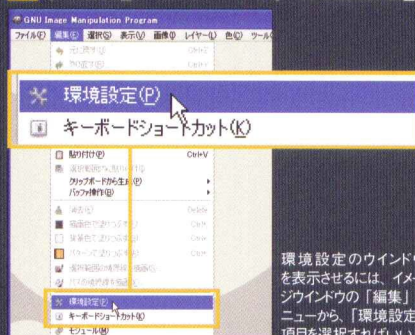
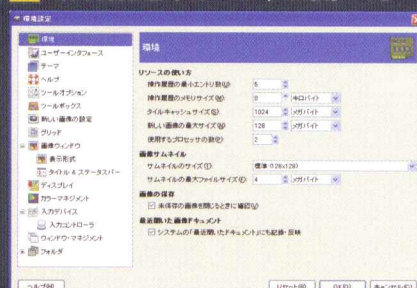
環境設定ウインドウでさまざまな設定を変更できる

1 「編集」メニューから「環境設定」

環境設定(P)
キーボードショートカット(K)

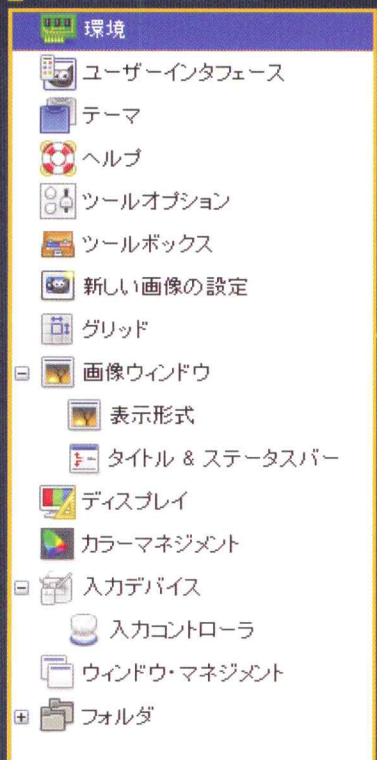
環境設定のウインドウを表示させるには、イメージウインドウの「編集」メニューから、「環境設定」項目を選択すればいい。

2 環境設定ウインドウが開いた

環境設定ウインドウでは、さまざまな項目ごとに設定を変更できる。どんな内容が設定できるかは、下で解説しているぞ。

環境設定で設定できる全項目をチェックしておこう

ここでは、環境設定の全項目について簡単に説明しておこう。すべての項目をチェックしてみると、GIMPの隠れた機能について、より知識を深めることができるだろう。

環境設定の全項目

- 環境
- ユーザーインタフェース
- テーマ
- ヘルプ
- ツールオプション
- ツールボックス
- 新しい画像の設定
- グリッド
- 画像ウインドウ
  - 表示形式
  - タイトル & ステータスバー
- ディスプレイ
- カラーマネジメント
- 入力デバイス
  - 入力コントローラ
- ウインドウ・マネジメント
- フォルダ

全17種類の環境設定項目。特に設定変更する必要のないものもあるが、知っておくと便利な項目も多い。

環境
操作履歴で残す最少エントリの数や使用するプロセッサの数など、GIMPの基本動作に関連する環境設定を行なえる。

ユーザーインタフェース
各種ダイアログ等のプレビュー(サムネイル)サイズが変更できる。キーボードショートカットもここから設定可能だ。

テーマ
GIMPの見た目を設定する「テーマ」が変更できる。テーマファイルをダウンロードして追加すれば、ここで設定することが可能だ。

ヘルプ
使用するヘルプをインストール版かオンライン版にするかなど、ヘルプファイルに関する各種設定が行なえる。

ツールオプション
ツールオプションに関するいくつかの設定が行なえる。拡大縮小時の補間方法などもここで設定できるぞ。

ツールボックス
GIMP2.2時代のように、ブラシ・パターン・グラデーションの設定項目をツールボックス上に表示したい場合は、ここから設定を変更しておこう。

新しい画面の設定
新規画像を作成する際のデフォルト設定(画像サイズや解像度など)を、テンプレートから選べる。よく使うものを設定しておこう。

グリッド
グリッドの線種や色、間隔などを変更できる。グリッドを使うときれいなレイアウトが組めるので、ここで設定して積極的に使ってみよう。

画像ウィンドウ
イメージウインドウの設定が行なえる。画像ズーム時やスペースキーを押したときの挙動が変更可能だ。

表示形式
イメージウインドウに表示する要素を変更できる。メニューバーからステータスバーまで、各要素の表示/非常時を切り替え可能だ。

タイトル&ステータスバー
イメージウインドウのタイトルバーやステータスバーに情報を表示する際の書式を設定できる。こだわり派向けの設定だ。

ディスプレイ
透明部分を表している市松模様を変更したい場合はここから設定しよう。また、モニタ解像度の変更も可能だ。

カラーマネージメント
カラーマネジメントの設定が行なえる。各種プロファイルを指定して色管理をきっちり行ないたい人はチェックしておこう。

入力デバイス
ペンタブレットなど、マウス以外の追加入力デバイスを認識させる場合はここから行なう。入力デバイスの設定も保存できるぞ。

入力コントローラ
入力コントローラの設定。現在認識しているコントローラをアクティブにする場合はここから設定しよう。

ウィンドウ・マネージメント
ヒント表示などの設定を行なう。また終了時のウインドウ位置を保存するかどうかも設定できるぞ。

フォルダ
GIMPの動作に関連する各種フォルダのディレクトリを指定できる。プラグインの導入フォルダ位置などがわからなくなった場合は要チェック。

02 自分でショートカットを設定してみよう

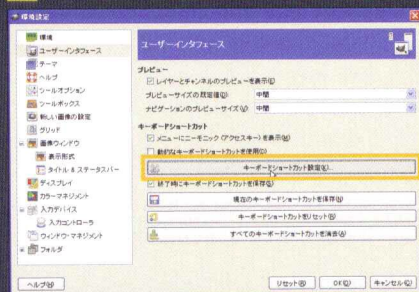
GIMPでは、各メニューやツールなど、ほぼすべての項目に対して、自由にキーボードショートカットを割り当てることが可能だ。環境設定の「ユーザーインタフェース」にある「キーボードショートカット設定」ボタンをクリックすると、専用の設定画面が表示される。ここから設定したい項目を選び、割り当てたいキーボードショートカットを入力しよう。よく使う機能などに設定にしておくと作業効率がグンとアップするぞ。

設定する項目

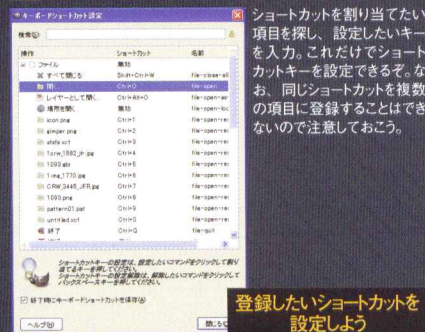
ユーザーインタフェース

キーボードショートカットを変更したいときはここから。設定する場所がボタンになっているため、最初は見落としやすいので要注意。

よく使う機能に使いやすいショートカットを設定しよう

1 ユーザーインタフェースから設定する

環境設定の「ユーザーインタフェース」項目を開き、画面右部分の中央あたりにある「キーボードショートカット設定」ボタンをクリックしよう。

2 ショートカットを割り当てていこう

ショートカットを割り当てたい項目を探し、設定したいキーを入力。これだけでショートカットキーを設定できるぞ。なお、同じショートカットを複数の項目に登録することはできないので注意しておこう。

登録したいショートカットを設定しよう

03 ツールボックスの機能を拡張してみよう

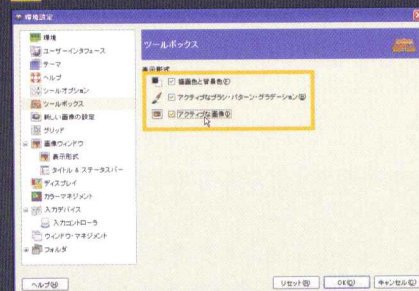
旧GIMP2.2までは、ツールボックス上にブラシやパターン、グラデーションなどの設定エリアが存在していた。しかし、GIMP2.4になってからは、この表示部分が廃止されている（ブラシやパターン、グラデーションなどは別途ダイアログで設定可能なため）。この新しい表示形式に慣れないという人は、環境設定の「ツールボックス」項目をチェックしてみよう。ツールボックス上の設定項目を復活させることが可能だぞ。

設定する項目

ツールボックス

ここでは、ツールボックスに表示する要素を選択可能だ。チェックボックスが3つしかないシンプルな項目となっている。

ツールボックス上にパターンなどの設定項目を表示

1 ツールボックス項目のチェックを入れる

環境設定の「ツールボックス」項目を開き、3つあるチェックボックスすべてを有効にしてみよう。

2 ツールボックスが拡張される

ツールボックスが拡張され、新しくふたつの表示エリアが追加された。一番左は色選択で、中央がブラシやパターン、グラデーションの設定部分。一番右は、現在アクティブとなっている画像を表示するエリアだ。

04 グリッドの線種や間隔を設定してみよう

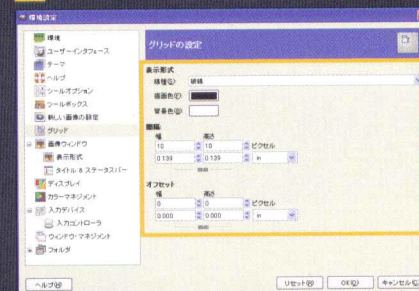
グリッドとは、方眼紙のようにガイドとなる線を引いて、レイアウトやオブジェクトの配置をやりやすくするための仕組みだ。「編集」メニューの「グリッドを表示」で表示させることができるぞ。また、「編集」→「グリッドにスナップ」で、グリッド上にカーソルやオブジェクトをスナップ（吸着）させることも可能。このグリッド機能を更に使いこなすなら、環境設定の「グリッド」項目は必ずチェックしておきたいところだ。

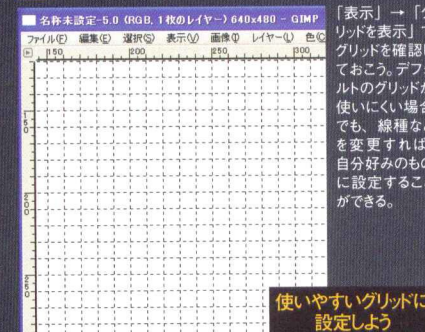
設定する項目

グリッド

グリッド機能を利用するなら、必ず設定しておきたい項目。デフォルトのグリッドは実線で邪魔になるので、破線などに変更しておくのがオススメ。

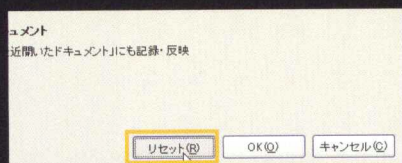
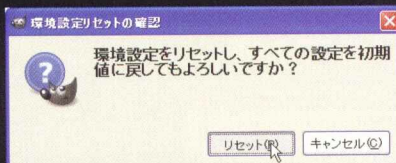
レイアウトをする時に便利なグリッドを設定する

1 グリッドの設定を変更する

環境設定の「グリッド」項目を表示して、グリッドの線種や色などを設定しておこう。間隔なども自由に変更できるぞ。

2 グリッドを表示して確かめよう

「表示」→「グリッドを表示」でグリッドを確認しておこう。デフォルトのグリッドが使いにくい場合でも、線種などを変更すれば、自分好みのものに設定することができる。

使いやすいグリッドに設定しよう

POINT すべての設定を元に戻すには？

環境設定を変更した結果、GIMPの調子が悪くなってしまったり、意図する設定に戻せなくなった場合は、一旦設定をリセットしておこう。環境設定ウインドウの右下にある「リセット」ボタンを押すと、すべての環境設定を初期状態に戻すことができるぞ。なお、フォルダ設定なども初期化されるので、ここを変更していた人は再設定しよう。

環境設定ウインドウの右下に「リセット」ボタンが存在する。すべての設定を初期状態に戻したいならば、これをクリックしよう。

確認画面が出るので、再び「リセット」ボタンをクリック。環境設定の全項目が初期値に再設定される。

Customize 05

用途ごとに分かれた他のGIMPファミリーも試してみよう

GIMPには、特定の機能を拡張した亜種バージョンや、MacやLinux用の他機種バージョンなどが存在する。ここでは、そんなGIMPファミリーの一部を紹介しておこう。気になるものは一度試してみるといいぞ。

01 イラストや漫画を描くのに最適な「gimp-for-painters」

「gimp-for-painters」とは、手ブレ補正機能を搭載したインクツール「G-Pen」と、色を混ぜ合わせながら塗れるブラシツール「MixBrush」というふたつのツールを搭載した独自のGIMPのこと。G-Penは、通常のインクツールよりも滑らかな線が描けるようになるので、GIMPでイラストを作成しているユーザーに人気がある。また、MixBrushは、下に塗られている色と混ぜ合わせながら描画できるので、水彩画のような表現が可能となるのだ。フォトレタッチを行なう場合にはあまり関係ないが、お絵描きを楽しみたい人にとっては魅力的なツールだ。ここでは、gimp-for-paintersのインストール方法をまとめておいたので、興味がある人は試してみてほしい。

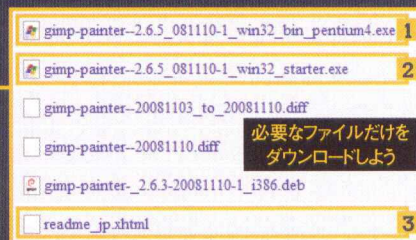
gimp-for-painters
作者名：やまかわ／しげっち
URL：ttp://sourceforge.jp/projects/gimp-painter/releases?package_id=6799

導入が少し難しいので、ひとつひとつ手順を追っていこう

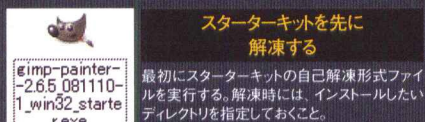
1 サイトから各種ファイルをダウンロード

gimp-painter--2.6.5_081110-1_win32_bin_pentium4.exe 1
gimp-painter--2.6.5_081110-1_win32_starter.exe 2
gimp-painter--20081103_to_20081110.diff
gimp-painter--20081110.diff
gimp-painter-_2.6.3-20081110-1_i386.deb
readme_jp.xhtml 3

必要なファイルだけをダウンロードしよう

まずはgimp-for-paintersの配布サイトにアクセスし、必要なファイルをいくつかダウンロードしておこう。

ダウンロードするもの
1 Pentium4に最適化された差分ファイル。必要に応じてダウンロードしておく。
2 gimp-for-paintersのスターターキット。これが本体となるので必ずダウンロードしよう。
3 ヘルプファイル。XHTML形式が見れない場合は、拡張子をHTMLにすればOK。

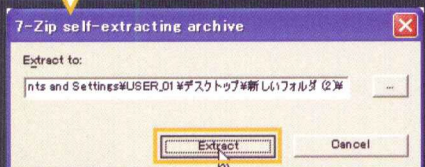
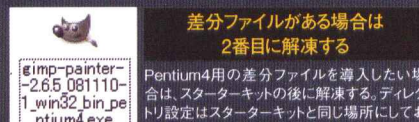
2 スターターキットなどを解凍しておこう

gimp-painter--2.6.5_081110-1_win32_starter.exe

スターターキットを先に解凍する

最初にスターターキットの自己解凍形式ファイルを実行する。解凍時には、インストールしたいディレクトリを指定しておくこと。

7-Zip self-extracting archive
Extract to:
nts and Settings¥USER_01¥デスクトップ¥新しいフォルダ (2)¥
Extract　Cancel

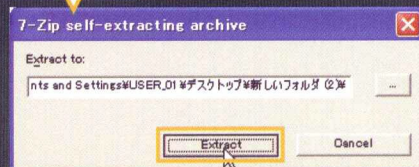
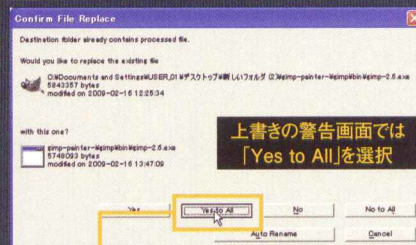
3 差分ファイルも解凍しておこう

gimp-painter--2.6.5_081110-1_win32_bin_pentium4.exe

差分ファイルがある場合は2番目に解凍する

Pentium4用の差分ファイルを導入したい場合は、スターターキットの後に解凍する。ディレクトリ設定はスターターキットと同じ場所にしておくこと。

7-Zip self-extracting archive
Extract to:
nts and Settings¥USER_01¥デスクトップ¥新しいフォルダ (2)¥
Extract　Cancel

4 差分ファイルは上書きでOK

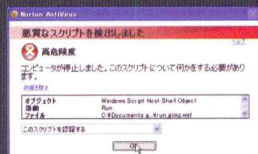
Confirm File Replace

上書きの警告画面では「Yes to All」を選択

Yes to All

差分を解凍する際、上書きするかどうかのダイアログが表示される。この場合は、「Yes to All」をクリックして、すべて上書きしてしまおう。

5 gimp-for-paintersを実行しよう

gimp-painter...　gimp-painter...　readme_jp.x...　gimp-painter~
gimp　home
chtheme.bat MS-DOS バッチ ファイル 1 KB
readme_jp.xhtml xhtmlfile 74 KB
run_gimp.wsf Windows Script File 5 KB

run_gimp.wsfファイルを実行する

gimp-for-paintersの本体が解凍されたフォルダを開き、「run_gimp.wsf」ファイルを実行する。何らかのセキュリティ警告が出たら、スクリプトを認証しておこう。

6 ツールがふたつ追加される

ツールボックス

Ggimp-for-paintersが起動する。一見なにも変化がないが、よく見ると、ツールボックスに新しいツールがふたつ追加されているハズだ。これがMixBrushとG-Penになる。

7 それぞれのツールを試してみよう

MixBrush

MixBrushは、基本的にはブラシツールと変わらないのだが、すでに描かれている色を混ぜ合わせながら描ける点が最大のポイントとなっている。

インクツール　G-Pen

G-Pen

G-Penも、基本的にインクツールとほとんど変わらない。ただ、手ブレ補正機能が搭載されているので、滑らかな線が描けるようになる。

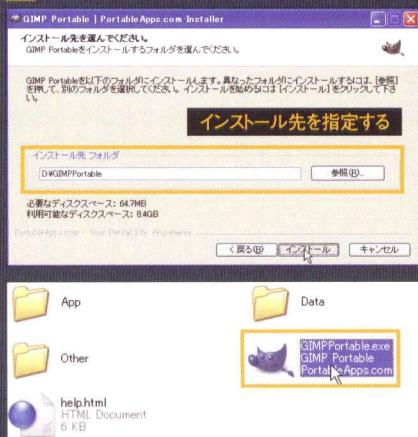
02 USBメモリなどに入れて持ち歩けるポータブル版

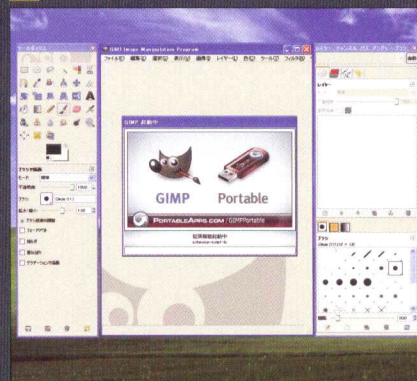
GIMPを外出先でも利用したいなら、「GIMP Portable」を試してみよう。これは、本来のGIMPをコンパクトにして、総容量を約64MBにまで収めたバージョンとなっている。USBメモリに保存して持ち運びができるように考えられているので、コレさえあればいつでもどこでもGIMPが起動できるようになるのだ。もちろん、USBメモリだけでなく、メインのパソコンにインストールして使うことも可能。基本的な機能もGIMPとほぼ変わらずに利用できる点も魅力だろう。最近流行のミニノートブックでGIMPを利用したい場合などに最適なバージョンだと言えるかもしれない。早速インストール方法を解説しておこう。

GIMP Portable Ver.2.6.5
作者名:PortableApps.com ／ the GIMP team
ファイル名:GIMP_Portable_2.6.5.paf.exe
URL:http://portableapps.com/apps/graphics_pictures/gimp_portable

GIMP最新版をコンパクトにしたバージョン

1 GIMP Portableをインストール

インストール先を指定する

セットアップファイルを実行したら、インストール先をUSBメモリに指定しよう。あとはGIMPのアイコンを起動するだけだ。

2 USBメモリから起動してみよう

しばらく待つと、GIMP Portableが起動する。起ち上がり時に表示されるスプラッシュ画面も一新されているぞ。これでいつでもどこでもGIMPが楽しめるようになるのだ。

03 その他にもGIMPファミリーはたくさんあるのだ

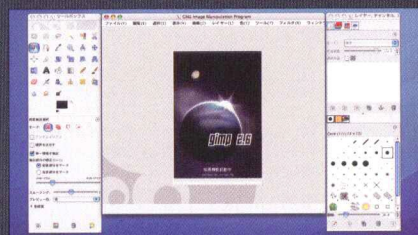
GIMPは、多種多様なプラットフォームに移植されているレタッチツールである。Windows版のほかにも、MacやLinux用のGIMPも登場しているのだ。操作はすべて一緒なので、ひとつのGIMPを使いこなせれば、他のバージョンでもテクニックをそのまま流用できるのが強み。また、Photoshopのメニュー表記が採用された「GIMPshop」という亜種も存在するぞ。

古いバージョンがベースになっている可能性もあるので注意

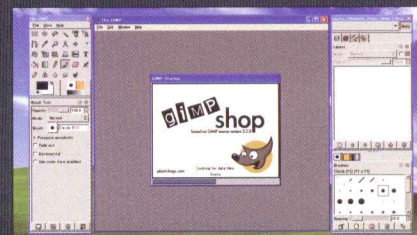
GIMPにはさまざまな亜種が存在するのは上で述べた通り。この時気を付けたいのが、ベースとなっているGIMPのバージョンだ。本誌執筆時点でのGIMP最新版は2.6.5だが、GIMPshopなどは、2.2.4をベースに作られているなど、かなり古いバージョンが使われているので要注意。

代表的なGIMPの他バージョン

MacOSX版GIMP

GIMP 2.6.5 for MacOS
作者名:The GIMP Team
ファイル名:GIMP-2.6.5-Tiger-universal.dmg
URL:http:/gimp.lisanet.de/

MacOSX版のGIMP。X11環境で動作するバージョンが安定しているが、OSXネイティブ対応版も存在する。CPUはPPCとIntelに両対応。

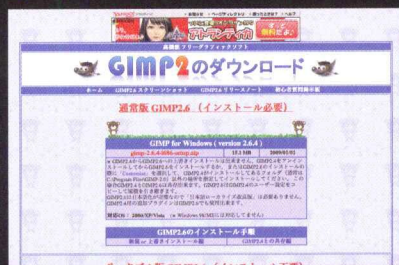
Photoshop風GIMP

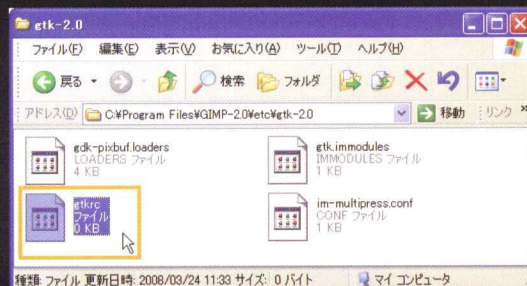
GIMPshop Ver.2.2.4
作者名:Scott Moschella
ファイル名:gimpshop_2.2.8_fix1_setup.exe
URL:http://www.gimpshop.com/download.shtml

Photoshopのメニュー表記を移植した亜種バージョン。ただ、日本語で利用するには、別途日本語化作業が必要となるぞ。

POINT>>> どうしても旧バージョンのGIMPを使いたい場合は?

本誌では、最新版であるGIMP2.6をオススメしているが、「過去バージョンの方が使いやすかったから、古いGIMPをインストールしたい」という人もいるかもしれない。ということで、ここでは旧GIMPを利用したい人に向けた情報をいくつか紹介。なお、最新版と旧バージョンを共存させたい場合は、インストール先のフォルダがかぶらないようにしておこう。また、文字化けなどが起こったら下記手順で対処しよう。

旧バージョンはここで手に入る

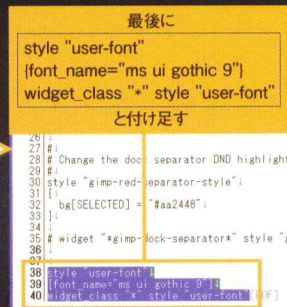
GIMP2を使おう
http://www.geocities.jp/gimproject2/download/gimp-download.html

日本におけるGIMP解説サイトの総本山。最新版のGIMPのほか、過去のさまざまなバージョンが紹介されている。ここからリンクをたどれば、すぐにGIMPのセットアップファイルが手に入るぞ。

メニュー項目などが文字化けしていた場合

「C:¥Program Files¥GIMP-2.0¥etc¥gtk-2.0」フォルダの「gtkrc」をメモ帳などで開く

最後に

```
style "user-font"
{font_name="ms ui gothic 9"}
widget_class "*" style "user-font"
```

と付け足す

古いGIMPを利用すると、まれにメニュー項目などがすべて「□□□□□□」という文字に化けてしまう現象が発生するようだ。この文字化けは、「gtkrc」ファイルをテキストエディタなどで開き、自分でスクリプトを追加してやれば解決するケースが多い。

gtkrcファイルの一番下に、上の3行を付け足してみよう。GIMPを再起動して文字化けが解消されていれば成功だ。

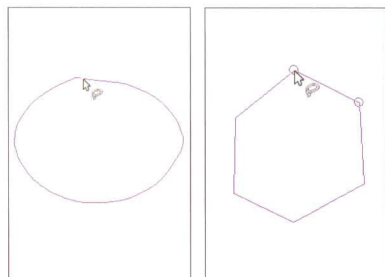
Column02

GIMP2.6で搭載された新機能②

各種ツール編

34ページに引き続き、このコラムでもGIMP2.6で新しく搭載された代表的な機能を解説していこう。ここでは、ツールにまつわる新機能を紹介するぞ。最近のGIMPでは、ツールまわりのバージョンアップがかなり頻繁に行なわれているので、昔のGIMPと比べると仕様が大きく変わってきている。ツールによっては、操作方法が大幅に変更されているものもあるので気をつけよう。

1 自由選択ツールで多角形選択が可能に

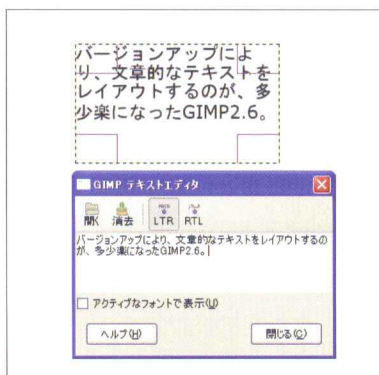
フリーハンドで選択範囲を作成できる「自由選択」ツール。これに多角形選択モードが追加されている。ポイントを指定するようにクリックしていくと、直線が描けるようになっているのだ。なお、従来通りにドラッグ操作にすれば自由選択モードとなるぞ。

従来の自由選択

フリーハンドで選択範囲を大まかに作成する場合に使う「自由選択」ツール。いままではフリーハンドモードしか搭載されていなかった。

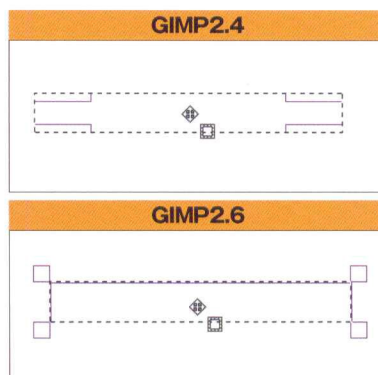
新搭載の多角形選択

GIMP2.6では、クリックを繰り返すことで直線的な選択範囲を作成することができる。パスツールを使わずに多角形選択が可能なのはうれしい。

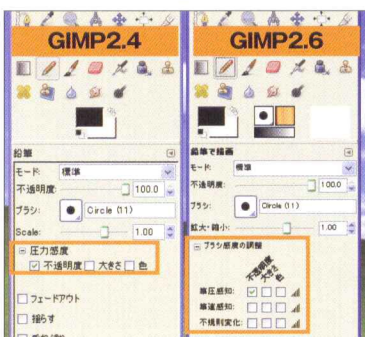
2 テキストツールの機能が若干向上した

GIMPに搭載されたツールの中でも、やや使い勝手の悪かったテキストツール。今回は、テキストボックスの大きさがいつでも変更できるようになり、それに伴って入力した文字もボックスの大きさに合わせて回り込み処理されるようになっている。

この改善によって、文字中心のレイアウトもやりやすくなるだろう。とはいえ、テキストツール自体の機能はまだ貧弱。次は文字詰め設定をもう少し使いやすくしてほしいところだ。

3 選択範囲の操作性が向上した

選択範囲が小さい場合、範囲の大きさなどをコントロールする操作部分が、選択範囲の外に表示させるようになった。GIMP2.4では、選択範囲のサイズに関わらず、操作部分が領域内に表示されていたので、うまくコントロールできない場合があったのだ。

GIMP2.4では、大きさなどを変更するための操作部分が選択範囲の中に表示されていた。GIMP2.6では、選択範囲が小さい場合のみ、ボックスが外に表示されるようになったのだ。

4 ブラシ感度機能が強化された

GIMP2.6では、ブラシ系のツールオプションにある「ブラシ感度の調整（GIMP2.4では、圧力感度）」項目がパワーアップし、その表現力を増している。筆圧や筆速の変化をブラシの状態にどの程度影響させるか、といった設定が細かく変更できるようになっているのだ。また、不規則な変化をくわえることも可能となった。

いままでのGIMPでは不可能だったユニークなブラシ描画ができるようになるほか、よりリアルな毛筆ブラシの表現も可能になった。いろいろと設定値を変えて研究してみるといいだろう。

5 GEGLオペレーションツールが搭載された

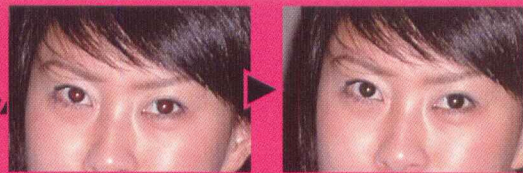
GEGLとは、次期GIMPに搭載される予定の画像操作ライブラリのことで、多数の色空間への対応や何度も再調整できる非破壊編集などが特徴となっている。GIMP2.6では、このGEGLを利用した画像編集機能が実験的に搭載されているぞ。

「ツール」→「GEGL操作」を選択すると、右のような画面になる。ここで、操作項目を選ぶと、フィルタ機能のようにいろいろな操作が可能になるのだ。まだ実験段階の機能なので、少しわかりづらいが、一度は試してみるといいだろう。

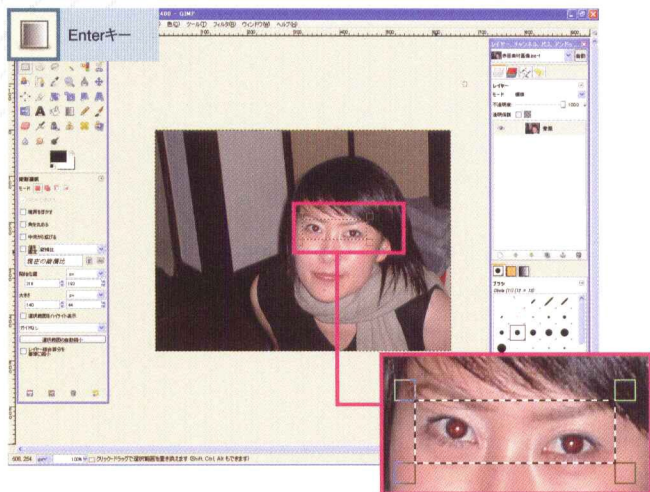
フォトレタッチ編

Photo Retouch

01 Photo Retouch 赤目を補正

GIMPには、フラッシュが反射して目が赤く写ってしまう「赤目」写真を修正する機能が搭載されている。

01 目を囲む選択範囲を作成

矩形選択ツールで目の部分をドラッグし、選択範囲にする。「Enter」キーを押して選択を確定。これはあとで適用するフィルタが唇などの赤みのある部分に適用されないようにするための範囲設定だ。

Enterキー

02 【赤目除去】フィルタを適用

【赤目除去】フィルタを選択し、プレビュー画面を見ながら、適当な色になるまでしきい値をあげて適用。選択範囲を解除すれば、あっという間に赤目修正が完了。

フィルタ>強調>赤目除去
しきい値：50～

選択>選択を解除

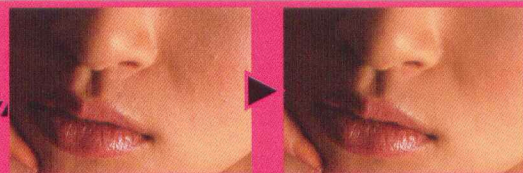
02 Photo Retouch 肌荒れを修正

人物写真で一番修正したいのは、やはり肌質。
CGのようにのっぺりさせず、人間味を残して綺麗になじませよう。

01 スタンプツールで修正

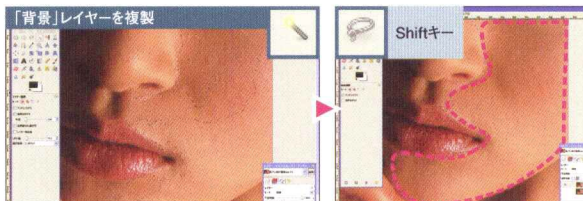
はじめにニキビなど、目立つ部分を修正する。スタンプツールを選択し、ぼかしたブラシ（修正部分に合わせたサイズ）を指定。「Ctrl」キーを押しながらベースとなる部分をクリックし、「Ctrl」キーを離して修正したい部分をクリック。

ブラシ: Circle Fuzzy (15)

Ctrlキー

02 選択範囲を作成

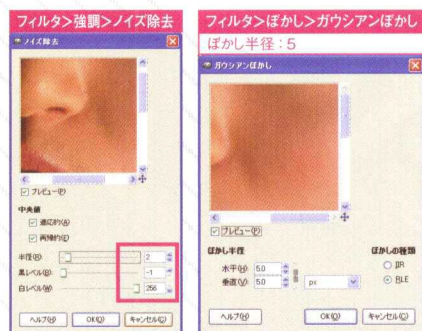
レイヤーウインドウ上でレイヤーを複製。「背景コピー」レイヤー上で、修正したい頬部分を選択範囲にする。まず、「ファジー選択」ツールなどで大まかに選択し、「自由選択」ツールにもちかえて「Shift」キーを押しながら選択範囲を正しく修正すると作りやすい。

「背景」レイヤーを複製

Shiftキー

03 ノイズ除去ぼかしを適用

【ノイズ除去】フィルタを、プレビュー画面を見ながら肌がなめらかになるような数値で適用。つぎに、【ガウシアンぼかし】フィルタを適用する。

フィルタ>強調>ノイズ除去

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：5

04 ほかの部分も繰り返し修正

鼻と頬の境界線など、消してはいけない部分を避けて選択範囲を作成し、各パーツごとに【ノイズ除去】【ガウシアンぼかし】フィルタを適用し、毛穴や肌荒れをなめらかにしていく。

フィルタ>強調>ノイズ除去

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし

選択>選択を解除

05 レイヤー不透明度を下げる

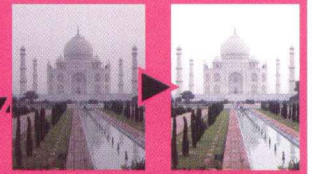
ぼかしをかけた「背景コピー」レイヤーの不透明度を下げていき、肌の質感がちょうどいい具合になったら、【画像の統合】を実行して完成。

「背景コピー」レイヤー
不透明度：70%

画像>画像の統合

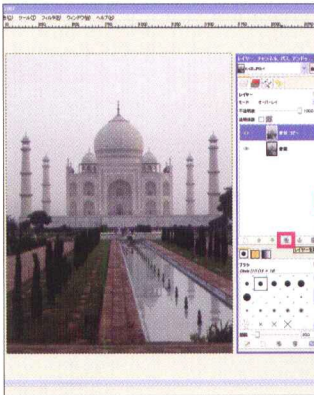
03 Photo Retouch

暗い写真を明るく

遠景の景色を撮影した場合に多い、全体的に暗くなってしまった写真の明るさと色合いを簡単に修正しよう。

01 レイヤーモードを変えて重ねる

レイヤーを複製し、「背景コピー」レイヤーのレイヤーモードを「オーバーレイ」に変更。同じように「背景コピー」レイヤーを複製し、モードを「スクリーン」に変更する。各コピーレイヤーの名称を、分かりやすい名前に変更しておく。

「背景」レイヤーを複製

「背景コピー」レイヤー
モード：オーバーレイ

「背景コピー」レイヤーを複製

「背景コピー2」レイヤー
モード：オーバーレイ

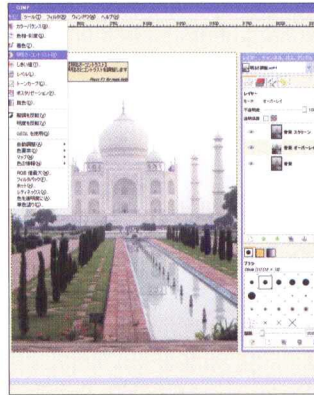
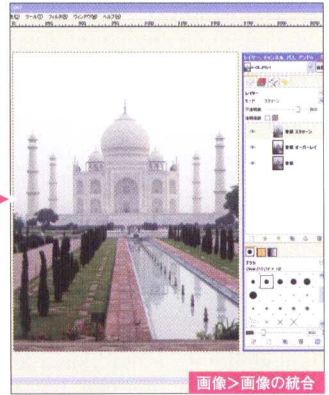
「背景コピー」レイヤー
名称：背景 オーバーレイ

「背景コピー2」レイヤー
名称：背景 スクリーン

02 コントラストと不透明度を調整

画像全体が明るくなりすぎて色が薄くなった場合は、真ん中の「背景 オーバーレイ」レイヤーをアクティブにし、【明るさ・コントラスト】でコントラストをあげる。最後に「背景 スクリーン」レイヤーの不透明度を下げていき、ちょうどいい色合いになったら、【画像の統合】を実行して完成。

「背景 オーバーレイ」レイヤーを選択

色>明るさ・コントラスト
明るさ：10　コントラスト：30

「背景 スクリーン」レイヤー
不透明度：80%

画像>画像の統合

04 Photo Retouch

一部の色を変える

写真の一部の色を、ほかの色に影響を与えず変更してみよう。
植物など、色分けのはっきりした画像を素材すると変化がわかりやすい。

▶モデル：高部あい
月刊「Windows100%」
06年08月号掲載

01 デジカメ特有のノイズを除去

まず【選択的ガウシアンぼかし】フィルタを、「ぼかし半径：2〜5」で適用する。つぎに、【ノイズ除去】フィルタを「再帰的」にチェックし、その他は最低値に設定して実行。このふたつの作業でデジカメで撮影した写真特有のノイズを消去する。

フィルタ>ぼかし>選択的ガウシアンぼかし
ぼかし半径：2　最大：20

選択的ガウシアンぼかし
プレビュー(P)
ぼかし半径(B): 2.00
最大 Δ(M): 20
ヘルプ(H)　OK(O)　キャンセル(C)

フィルタ>強調>ノイズ除去
再帰的：チェック　半径：1　レベル：最小値

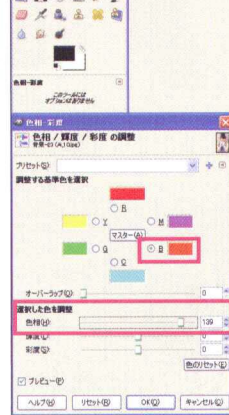
ノイズ除去
プレビュー(P)
中央値
適応的(A)
再帰的(E)
半径(R): 1
黒レベル(B): -1
白レベル(W): 0
ヘルプ(H)　OK(O)　キャンセル(C)

02 【色相-彩度】を調整

【色相-彩度】ウインドウを開き、「調整したい基準色」を変更したい色味（作例では「B」）にチェックし、「色相」のスライダーを動かして好きな色に変更する。思った色にならないときは、「基準色」のチェックを変更して再度「色相」の数値を変更してみよう。

色>色相-彩度
B：チェック　色相：139

色>色相-彩度
B：チェック　色相：－96

05 Photo Retouch

雰囲気のある写真に

簡単な手順で、普通の人物写真をアーティスティックな雰囲気に変身させることができます。風景写真にも有効な手法ですよ。

▶モデル：山崎真実
月刊「Windows100%」05年10月号掲載

01 【脱色】したレイヤーをぼかす

まずは素材となる画像を開いて、「背景」レイヤーを複製しよう。複製レイヤーに【脱色】を適用して白黒の写真を重ねる。つぎに、【ガウシアンぼかし】フィルタを、ぼかしの強さを画像の大きさにあわせて調整して適用する（作例では「ぼかし半径:15」で実行）。

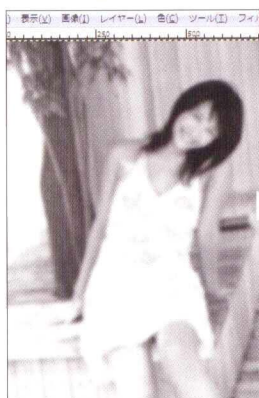
「背景」レイヤーを複製

色＞脱色
基準：明度

フィルタ＞ぼかし＞ガウシアンぼかし
ぼかし半径：15

02 「オーバーレイ」レイヤーを複製

ぼかした白黒のレイヤーのモードを「オーバーレイ」に変更。この「オーバーレイ」レイヤーを、好きな色調になるまで複製を繰り返す。作例では計3枚になるまで複製した。白飛びしすぎてしまった場合は、一番上のレイヤー不透明度を下げることで調節することができる。

「背景コピー」レイヤー
モード：オーバーレイ

「背景コピー」レイヤーを複製×2

画像＞画像の統合

脱色・ぼかし・オーバーレイと、3つの手順だけでこんなに雰囲気のある写真に変身します。各工程の数値は素材に合わせて変更しましょう。

COMPLETION

06 Photo Retouch

人物と背景を合成

基本を覚えればいろいろと応用が利く、合成写真の作り方を覚えましょう。
コツは縁のなじませ方と、2枚の画像色調の調整です。

▶モデル：中村知世
月刊「Windows100%」
06年05月号掲載

01 人物を背景写真に合成

人物の画像を開いたら、「矩形選択」ツールで人物より大きめに選択範囲を作成し【コピー】。背景の画像を開き、【貼り付け】たら、新規レイヤーボタンを押して、「フローティング選択範囲」をレイヤーに変換。「貼り付けられたレイヤー」に「レイヤーマスクの追加」をしたら、「ブラシ」ツールを選択。描画色を黒にして人物以外の余分な部分を塗る（黒で塗った部分が消えていく）。はみ出したら描画色を白にして塗れば復活する。人物のみになったら、レイヤー右クリックから「レイヤーマスクを適用」と「不透明部分を選択範囲に」を実行。【縁取り選択】で縁部分に3ピクセルの選択範囲を作成し、【ガウシアンぼかし】を適用後、選択を解除する。

編集＞コピー

編集＞貼り付け

新規レイヤーボタンをクリック

「貼り付けられた」レイヤーを右クリック
→「レイヤーマスクの追加」
初期化方法：完全不透明（白）

描画色：黒

「貼り付けられた」レイヤーを右クリック
→「レイヤーマスクの適用」
→「不透明部分を選択範囲に」

選択＞縁取り選択
縁の幅：3

フィルタ＞ぼかし＞ガウシアンぼかし
ぼかし半径：1

選択＞選択を解除

02 サイズ・位置を合わせて影を追加

「拡大・縮小」「回転」「移動」ツールを使って、人物を違和感のないように配置する。「貼り付けられたレイヤー」を右クリックして「不透明部分を選択範囲に」を選択。新規レイヤーを作成したら、描画色を黒にして【描画色で塗りつぶす】を実行する。「回転」ツールで影の長さや向きを調整したら、新規レイヤーボタンを押し「フローティング選択範囲」をレイヤーにする。「新規レイヤー」はもう不要なのでここで削除しておこう。

「貼り付けられた」レイヤーを右クリック
→「不透明部分を選択範囲に」

新規レイヤーを作成

編集＞描画色（黒）で塗りつぶす

新規レイヤーボタンをクリック

「新規レイヤー」を削除

03 影と人物の色調を調整

新しくできたレイヤー名を「影」とし、レイヤー順序を「背景」の上に入れ替えよう。「移動」ツール」で影を違和感のない位置に移動させたら、【ガウシアンぼかし】を適用し、レイヤーの不透明度を30%に下げる。最後に、【色相・彩度】で人物の色を背景に合わせて調整し、わずかにぼかしたら【画像の統合】をして完成。

「変換」レイヤー
名称：影　配置：「背景」の上

フィルタ＞ぼかし＞ガウシアンぼかし
ぼかし半径：40

「影」レイヤー
不透明度：30

「人物」レイヤーをアクティブに

色＞色相・彩度
色相：5　輝度：－30　彩度：0

フィルタ＞ぼかし
＞ガウシアンぼかし
ぼかし半径：1

画像＞画像の統合

合成写真を自然に見せるには、縁の処理・光の方向・色調合わせの3つが重要になるので、そこを重点的に調整しましょう。

COMPLETION

07 Photo Retouch

背景をキレイにぼかす

人物はキレイに撮れたのに、背景がイマイチ…なんて場合は
背景をぼかして人物をクローズアップしてみましょう。

▶モデル：長崎莉奈
月刊「Windows100%」
06年03月号掲載

01 レイヤーを複製

レイヤーを右クリックし「アルファチャンネルを追加」してから、レイヤーを複製する。新しくできたレイヤー名を「人物」とし、「背景」レイヤーを非表示にして、「人物」レイヤーをアクティブにしよう。

「背景」レイヤーを右クリックで
→「アルファチャンネルを追加」

「背景」レイヤーを複製
名称：人物

「背景」レイヤーを非表示にし
「人物」レイヤーをアクティブに

02 人物を切り抜く

「自由選択」ツールで人物以外の背景部分を大まかに囲み、【消去】を実行する。選択を解除し、「消しゴム」ツールで人物以外のいらない部分を消していこう。まずは大きめのブラシで大まかに消していき、徐々に小さ目のブラシで仕上げるのがコツだ。

編集>消去

選択>選択を解除

03 「背景」の人物を消去

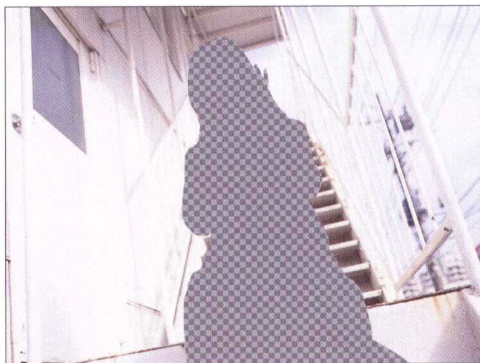
「背景」レイヤーを表示。「人物」レイヤーで「不透明部分を選択範囲に」を実行し、レイヤーを非表示に。「背景」レイヤーをアクティブにして【消去】を実行し、人物部分を消したら選択を解除する。

「背景」レイヤーを表示

「人物」レイヤーを右クリック
→「不透明部分を選択範囲に」

「人物」レイヤーを非表示に
「背景」レイヤーをアクティブに

編集>消去

選択>選択を解除

04 背景と人物の境目を修正する

「背景」レイヤーを複製し、複製レイヤーを非表示にする。「背景」レイヤーをアクティブにし、「スタンプ」ツールで取り除いた人物部分を周囲の色で埋めていく。中心部分は人物が重なって見えなくなるので大まかに行ない、切り抜いた縁を中心に修正していこう。「背景コピー」を表示して、「下のレイヤーと結合」を実行。

「背景」レイヤーを複製
「背景コピー」を非表示に

「背景」レイヤーをアクティブに

ブラシ：
Crcle(13)

「背景コピー」レイヤーを表示し右クリック
→「下のレイヤーと結合」

05 【タイル化可能ぼかし】を2回適用

「背景」レイヤーを複製し、複製レイヤーに【タイル化可能ぼかし】を数値を変えて2回適用する。さらに、【明度伝搬】を適用して、画面をなじませる。つぎに、「背景コピー」レイヤーを右クリックして「レイヤーマスクの追加」を実行しておく。

「背景」レイヤーを複製

フィルタ>ぼかし>タイル化可能ぼかし
半径：5

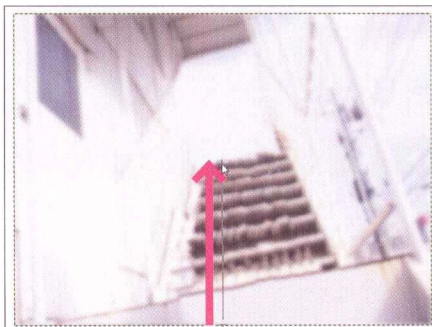
フィルタ>タイル化可能ぼかしを再表示
半径：15

変形>明度伝搬
モード：より白く（明度大）

「背景コピー」レイヤーを右クリック
→「レイヤーマスクの追加」
初期化方法：完全不透明（白）

06 グラデーションとノイズの追加

描画色を黒、背景色を白に設定して、「ブレンド」ツールで下から上に「黒→白」のグラデーションを描画する。「背景コピー」レイヤーを右クリックして「下のレイヤーと結合」を実行。つぎに、「背景コピー」レイヤーに【RGBノイズ】フィルタを適用しよう。

描画色 / 背景色：黒/白
グラデーション：描画色→背景色
形状：線形

「背景」レイヤーを右クリック→「下のレイヤーと結合」

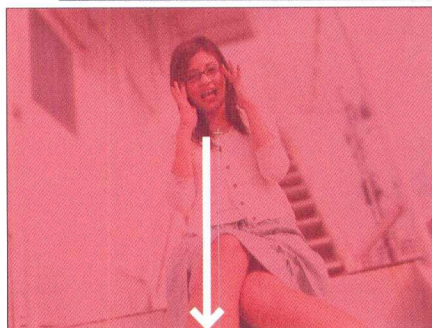
フィルタ>ノイズ>RGBノイズ
RGB 独立：チェックをはずす
赤、緑、青：0.01

07 人物の下部をぼかす

「人物」レイヤーを表示し、アクティブにする。画面表示をクイックマスクモードに切り替え、「ブレンド」ツールで画面を上から下へ、「黒→白」のグラデーションを描画。表示を「通常モード」に戻すと、選択範囲ができている。【ガウシアンぼかし】を実行したら、【画像の統合】を行なう。【タイル化可能ぼかし】を適用すると画像の周囲がゆがむので、「切り抜き」ツールで画像の縁の部分をトリミングすれば完成となる。

「人物」レイヤーを表示

選択>クイックマスクの切り替え

描画色 / 背景色：黒/白
グラデーション：描画色→背景色
形状：線形

選択>クイックマスクの切り替え

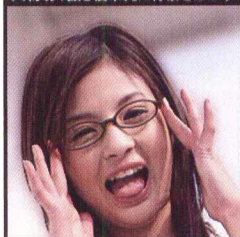
フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：10

選択>選択を解除

画像>画像の統合

人物切り抜き後単純に背景をぼかす

作例で行なったぼかし手法

上左図は人物のみを切り抜いた「人物」レイヤーを作成したあと、「背景」レイヤーにぼかしをかけた例。よく見ると、人物の周囲に「にじみ」が発生しているのがわかる。これは、「背景」レイヤーに残る人物の部分がぼけて広がり、「人物」レイヤーが重なっている部分よりも外にはみ出すことによって起きてしまうのだ。

背景をぼかすことで、人物が際だって見えます。
手順は少々面倒ですが、「人はキレイなのに後ろに余計なものが写った」というときに有効です。

COMPLETION

08 Photo Retouch

美しいモノクロ写真

単純にカラー情報を破棄するのではなく、陰影をおさえて、
コントラストを高めることで、美しいモノクロ写真に加工できます。

▶モデル：小林恵美
月刊「Windows100%」
07年01月号掲載

01 グレースケールに変換

素材画像を開いたら、【グレースケール】でカラー情報を破棄したモノクロ画像に変更する。「背景」レイヤーを複製し、「背景コピー」レイヤーを非表示にしてから、「背景」レイヤーをアクティブにする。【柔らかい発光】フィルタを適用して画像を明るくすると、単なるグレースケールより肌の色が少し白くなり、美しさがアップする。

画像>モード>グレースケール

「背景」レイヤーを複製
「背景コピー」レイヤーを非表示に

「背景」レイヤーをアクティブに

フィルタ>芸術的効果>柔らかい発光
発光半径：10　明るさ：0.75
シャープ度：0.5

02 やわらかい光を表現

本来はグレースケールのままで作業を進めたいが、【色を透明度に】を使用するために、【RGB】モードに戻そう。今度は「背景」レイヤーを非表示にし、逆に「背景コピー」レイヤーを表示させてアクティブにする。【色を透明度に】フィルタを、デフォルトで白が選択された状態になっているので、そのまま適用する。これで、「背景コピー」レイヤーから白の要素が消えて、黒だけのレイヤーになる。「背景」レイヤーを表示する（アクティブにはしない）。「背景コピー」レイヤーのモードを「オーバーレイ」にしたら、【画像の統合】をして完成。

画像>モード>RGB

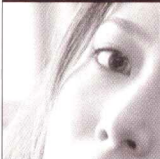
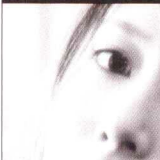
「背景」レイヤーを非表示に

「背景」レイヤーを表示し、アクティブに

フィルタ>色>色を透明度に
白を透明度に

「背景」レイヤーを表示する

「背景コピー」レイヤー
モード：オーバーレイ

グレースケール写真

美しいモノクロ写真

通常のモノクロよりも美白&メリハリがアップされたモノクロ画像の完成です。
この手法は特に人物写真に対して有効です。

COMPLETION

09 Photo Retouch

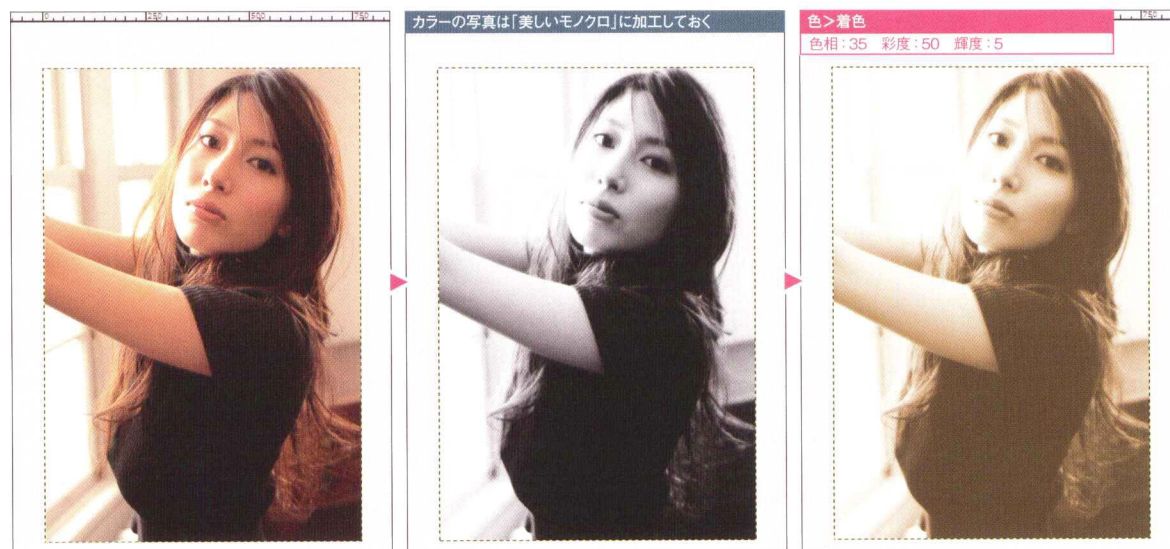
柔らかいセピア写真

このセピア加工は前ページのモノクロ写真を素材として実行します。
カラー写真を素材とした場合は、まず、前ページの工程を行ないましょう。

01 セピア色に着色する

素材写真を前ページの手法で美しいモノクロに加工する。つぎに、【着色】ウインドウを開き、で色相・彩度・輝度それぞれを調整してセピアカラーに着色しよう。

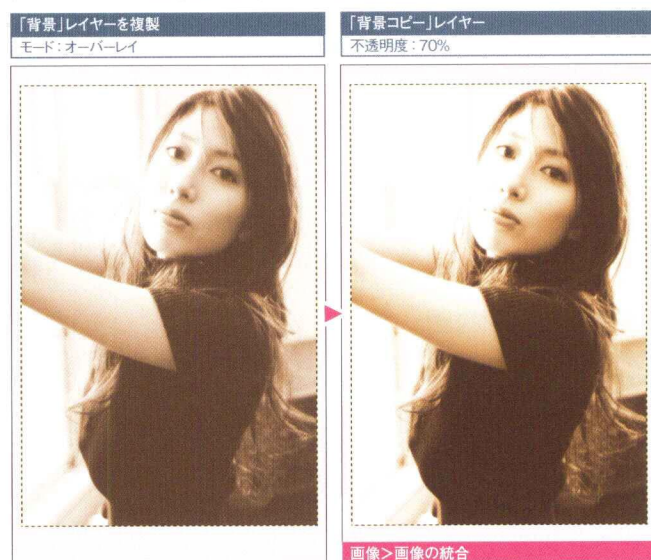
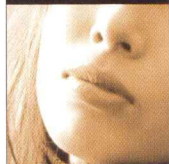
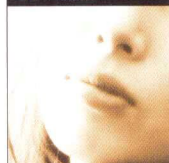
カラーの写真は「美しいモノクロ」に加工しておく

色>着色
色相：35　彩度：50　輝度：5

02 複製レイヤーを「オーバーレイ」モードに

セピアに加工した「背景」レイヤーを複製し、レイヤーモードを「オーバーレイ」に変更する。レイヤーの不透明度を、好みで調節し、最後に【画像の統合】を実行すれば完成となる。

「背景」レイヤーを複製
モード：オーバーレイ

「背景コピー」レイヤー
不透明度：70%

画像>画像の統合

グレースケールから
セピアに加工

美しいモノクロから
セピアに加工

美しいモノクロ加工をベースにしているので、美肌のセピア写真になります。
【着色】の数値次第で、別の色に加工することも可能です。

COMPLETION

10 Photo Retouch

人物写真を美しく加工

人物写真の美しさを際だたせる加工を行ないます。肌・瞳・髪の毛と個別の方法なので、素材画像に合わせて必要な手法だけ適用しましょう。

▶モデル：川村ゆきえ
月刊「Windows100%」
06年11月号掲載

01 ノイズの除去

素材画像を開いたら、「背景」レイヤーを複製する。複製レイヤーに【ガウシアンぼかし】フィルタをかけ、「背景コピー」レイヤーのモードを「色」に変更する。その後、【画像の統合】を実行しておく。

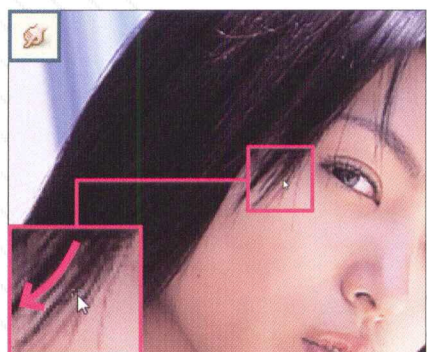
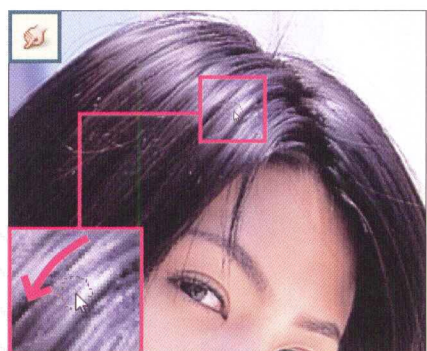
「背景」レイヤーを複製
フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：3
「背景コピー」レイヤー
モード：色
画像>画像の統合

02 肌の加工

「自由選択」ツールで顔部分を大まかに囲んで選択範囲にし、【選択的ガウシアンぼかし】を適用する。これで肌がなめらかに加工される。

境界をぼかす：チェック
ぼかし半径：50
フィルタ>ぼかし>選択的ガウシアンぼかし
ぼかし半径：5　最大：10
選択>選択を解除

03 髪の加工

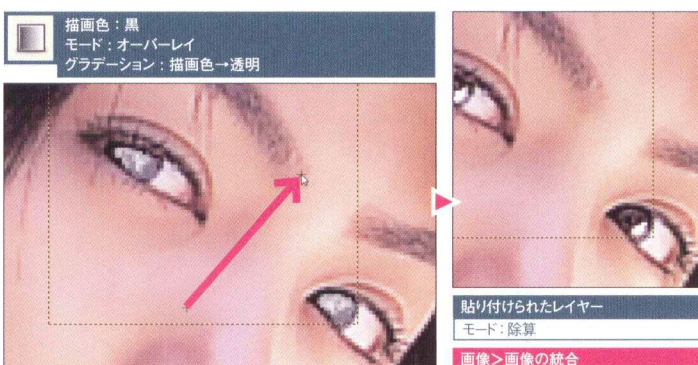
「にじみ」ツールで、オプションの「不透明度」や「ブラシ」の大きさを調整しながら、毛並みにそってていねいにブラッシングしていく。ブラシはなるべく小さく、境界線のぼけたものを選ぶのがコツ。できるかぎり繊細な操作で加工していこう。

04 瞳の加工1ー脱色

画面表示を「クイックマスクモード」に切り替え、瞳部分を白で塗りつぶす。表示を「通常モード」に戻すと、選択範囲ができている。【コピー】【貼り付け】を実行後、「新規レイヤー」ボタンを押して「フローティング選択範囲」をレイヤーに変換する。つぎに、【階調を反転】と【脱色】を実行して、瞳のレイヤーを真っ白にする。

選択>クイックマスクの切り替え
描画色：白
選択>クイックマスクの切り替え
編集>コピー
編集>貼り付け
新規レイヤーボタンをクリック
色>階調を反転
色>脱色
明度：チェック

05 瞳の加工2ーグラデーション描画

描画色を黒に設定し、「ブレンド」ツールで「黒→透明/オーバーレイ」のグラデーションを瞳の下から上に向かって描画する。「貼り付けられたレイヤー」のモードを「除算」に変更し、【画像の統合】を実行する。

描画色：黒
モード：オーバーレイ
グラデーション：描画色→透明
貼り付けられたレイヤー
モード：除算
画像>画像の統合

06 体部分をぼかす

「自由選択」ツールで体部分を大まかに囲み、【モーションぼかし】フィルタを適用して、画像に動きを付けながらぼかす。

境界をぼかす：チェック
ぼかし半径：50

フィルタ>ぼかし>モーションぼかし
長さ：5　角度：15

選択>選択を解除

07 肌を白く加工1ースクリーンモード

「背景」レイヤーを複製し、複製レイヤーに【ガウシアンぼかし】を適用する。【コピー】を実行後、「背景コピー」レイヤーのモードを「スクリーン」に変更する。

「背景」レイヤーを複製

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：10

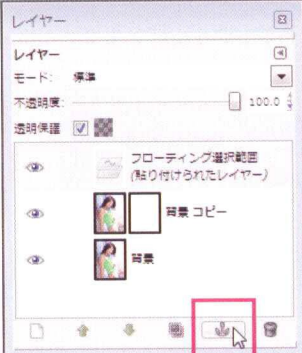
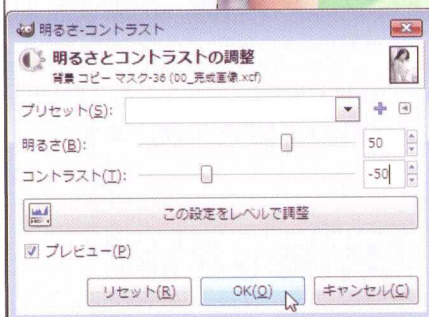
編集>コピー

「背景コピー」レイヤー
モード：スクリーン

08 肌を白く加工2ーコントラスト調整

「背景コピー」レイヤーを右クリックして「レイヤーマスクの追加」を実行する。【貼り付け】でコピーしておいた画像を貼り付け、レイヤーウインドウの「いかり」ボタンをクリック。これで「フローティング選択範囲」がレイヤーマスクになる。【明るさ・コントラスト】で明度とコントラストをあげたら、【画像の統合】を実行して完成。

「背景コピー」レイヤーを右クリック→「レイヤーマスクの追加」
初期化方法：完全不透明（白）

編集>貼り付け

色>明るさ・コントラスト
明るさ：50　コントラスト：10

作業工程の数値を大きめに実行すれば、
人物写真をゲームムービーのCGのように加工することも可能です。

COMPLETION

Column03

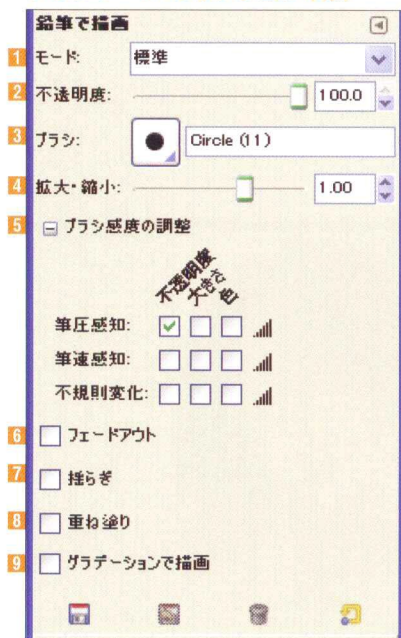
GIMP基本ツールの応用技①

描画系ツールを極める

お絵描きをはじめ、クイックマスクでの編集作業でも利用する描画系ツール。ここでは、そんな描画系ツールの代表格である「ブラシ」ツールのツールオプション設定項目を中心に解説しておこう。ブラシツール自体の設定項目は全部で9つがあるが、これさえ覚えておけば、鉛筆ツールやスタンプ系のツールなど、ほかの描画系ツールでも応用できるようになるぞ。しっかり理解しておこう。

1 ブラシツールのオプション設定を極めよう

ブラシツールのオプション項目は全部で9種類。よく使うのは「ブラシ」と「拡大・縮小」ぐらいだが、その他にもさまざまな効果が得られる項目があるのだ。おもなものは右で個別に解説しておくので、目を通しておこう。

ブラシツールのオプション項目

1 モード
ブラシで描画する際、モードを変更できる。モードの種類は、レイヤーのモードと同じものが利用できるぞ。

2 不透明度
ブラシで描画する際、選択した色の不透明度を設定できる。色を薄くしたいときは不透明度を下げよう。

3 ブラシ
ブラシの形状を選択できる。GIMPでは、さまざまなブラシ形状が標準で搭載されているので好きなものを選ぼう。

4 拡大・縮小
ブラシの形状を拡大縮小できる。ブラシの筆跡を大きくしたり、小さくしたいときに使おう。

5 ブラシ感度の調整
ペンタブレットでの筆圧や筆速などによる、ブラシ形状への影響を細かく設定できる。

6 フェードアウト
ブラシで描画を開始した際に、だんだん色が薄くなっていくフェードアウト効果を追加する。

7 揺らぎ
ブラシを描画した時に、ランダムな線の「揺らぎ」を追加する。アナログ感を出したい時に利用しよう。

8 重ね塗り
不透明度を低く設定した時に、重ね塗り風の効果(色を重ねるたびに濃度が増す)が得られるようになる。

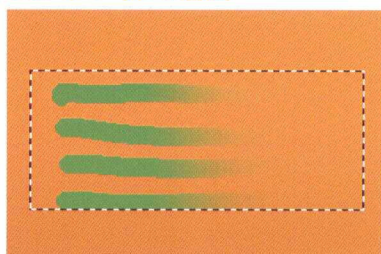
9 グラデーションで描画
ブラシ描画時の色が、選択したグラデーションで変化するようになる。やや特殊な効果なので使いどころは難しいかも。

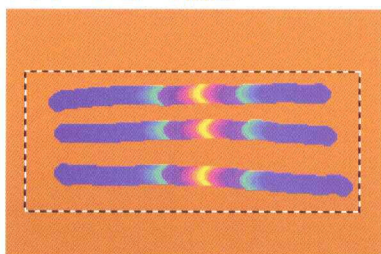
モードを変えて描画

レイヤーだけではなく、ブラシの描画でもモードを変化できる。上図は、ややグラデーションの掛かったオレンジの地色に、緑色のブラシを使って「焼き込み」モードで描画した例。

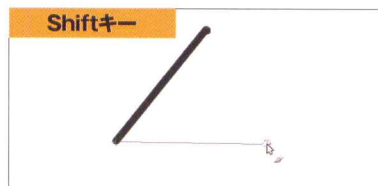
不透明度を変えて描画

不透明度もレイヤーで頻繁に使う設定だが、これもブラシで利用できる。ストローク時に重ねた部分の色を濃くしたいなら、「重ね塗り」項目にチェックを入れよう。

フェードアウトで描画

描画開始時からだんだん色を薄めていき、設定した距離で色を消したい場合に利用する。毛筆文字のような勢いのある線をマウスで描画したい時などに使えるだろう。

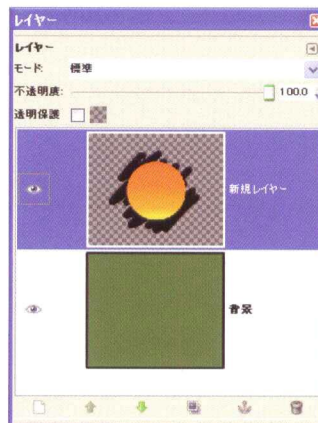
グラデーションで描画

ブラシ描画時に使う色をグラデーション状に変化させることができる。チェックを有効にすると、好きなグラデーションパターンを選択できるようになるぞ。

2 描画時のキー組み合わせを覚えておこう

ブラシツールで描画する場合、Shift や Ctrl キーを押すことで、直線を引いたり、スポイトツールを一時的に利用できたりする。こういったキー組み合わせを覚えておくと、作業効率がかなりアップするのだ。

ブラシツール使用時にShiftキーを押すと、最後にクリックした地点から指定した場所まで直線を引けるようになる。

ブラシツール使用時にCtrlキーを押すと、一時的にスポイトツールが利用できる。好きな色を画面からピックアップしよう。

3 「逆消ゴム」とはどういったものか?

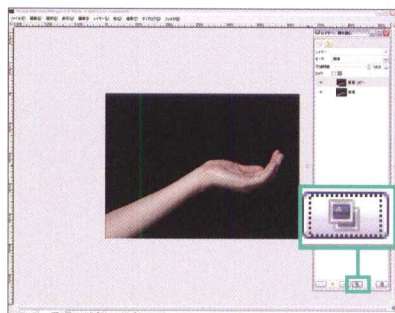
消しゴムツールのツールオプションに搭載されている「逆消ゴム」設定。これは、レイヤーの透明部分だけを黒で塗りつぶす機能なのだ。レイヤーダイアログにある「透明保護」とは逆の存在と言えるだろう。

レイヤーの透明部分を黒く塗りつぶす逆消ゴム。当然ながら、透明部分のない背景レイヤーでは利用できない。

グラフィック テクニック編

Graphic Technique

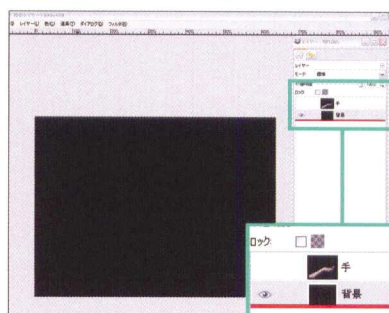
1 背景画像を加工

手の素材画像を開き、手以外の部分を選択範囲にして背景を消去しましょう。
手のレイヤーを移動して、炎を乗せられるように下部に配置します。

1-01 素材画像を用意

素材画像（手の画像）をGIMP上で開く。レイヤーウインドウを開き、下部の「複製」ボタンを押して背景レイヤーを複製する。複製レイヤーの名称は（レイヤーウインドウ上の名前部分をダブルクリックして）「手」に変更しておく。

ファイル>開く
00_素材画像.jpg

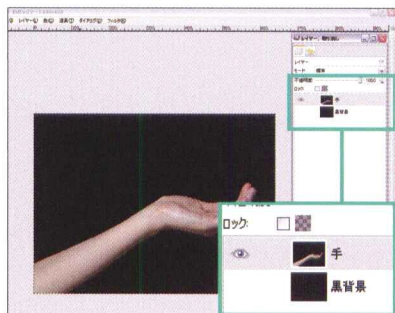
「背景」レイヤーを複製
レイヤー名「背景コピー」を「手」に変更

1-02 背景を黒く塗りつぶす

「手」レイヤーを非表示にし「背景」レイヤーをアクティブに。「塗りつぶし」ツールを選択し、描画色を黒に（描画色塗り/選択範囲すべてを塗りつぶすにチェック）して、画像上を黒一色に塗りつぶす。つぎに、「背景」レイヤーの名称を「黒背景」に変更しよう。

「手」レイヤーを非表示に
「背景」レイヤーをアクティブに

描画色：黒

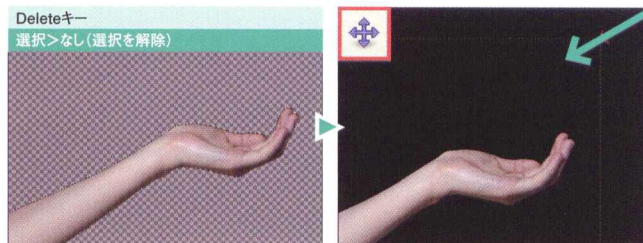
レイヤー名を変更
「背景」を「黒背景」に変更

1-03 手以外の部分を選択範囲に

「黒背景」レイヤーを非表示にし、「手」レイヤーをアクティブにする。ツールウインドウで「色域を選択」ツールを選択し、画像上の黒い部分をクリック。これで、手以外の部分を選択範囲に指定できる。

「黒背景」レイヤーを非表示
「手」レイヤーを選択

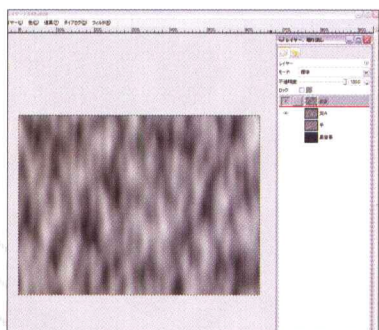
アンチエリアシング：チェック
閾値：25
黒い部分を選択

1-04 手以外の部分を削除

Deleteキーを押して、選択範囲内(手以外の黒い部分)を消去し、で選択範囲を解除する。「黒背景」レイヤーを表示。「手」レイヤーをアクティブにしたまま、「移動」ツールを選択し、左下にドラッグして「手」レイヤーの配置を斜め下に移動する。

Deleteキー
選択>なし(選択を解除)

2 炎のベースを作成

「炎A」というレイヤーを作成し、【ソリッドノイズ】フィルタで"もや"を描画します。「炎A」を複製した「炎B」レイヤーを作成し、
【輪郭】フィルタを実行。"もや"の白い部分を選択して消去します。

2-01 炎の原型を作成

「手」と「黒背景」レイヤーを非表示にし、「炎A」という名称の新規レイヤーを追加する。「炎A」レイヤーをアクティブにし、【ソリッドノイズ】フィルタで炎の原型となる"もや"を描画する。つぎに、「炎A」レイヤーを複製し、レイヤー名を「炎B」に変更する。

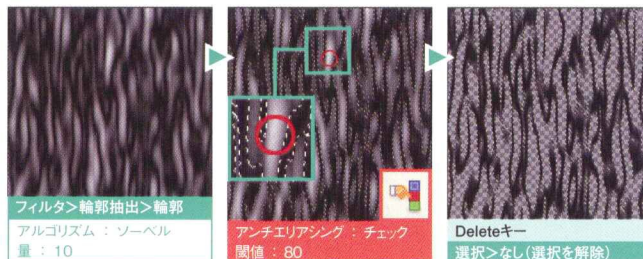
「手」と「黒背景」レイヤーを非表示

レイヤー>新規レイヤー(レイヤーを追加)
名称：炎A

フィルタ>下塗り>雲>ソリッドノイズ
X：16　Y：4

「炎A」レイヤーを複製
名称：炎B

2-02 炎レイヤーを加工

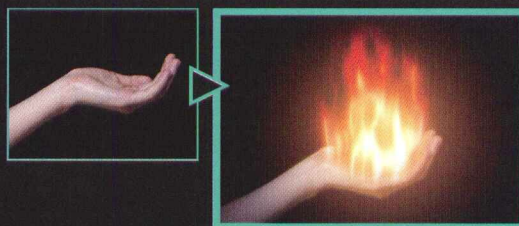
「炎B」レイヤーをアクティブにし、【輪郭】フィルタを実行して、炎の模様を際立たせる。「炎B」レイヤー上で、「色域を選択」ツールで画面上の白い部分をクリックして選択範囲にする。Deleteキーを押して選択範囲内(白い部分)を消去する。その後、選択を解除する。

フィルタ>輪郭抽出>輪郭
アルゴリズム：ソーベル
量：10

アンチエリアシング：チェック
閾値：80

Deleteキー
選択>なし(選択を解除)

01 Graphic Technique 魔法のような手乗り炎

写真の上にCGの炎を描いてみましょう。炎は【ソリッドノイズ】フィルタをベースに作成します。絵心が無くても簡単に描けるCGですよ。

▶月刊「Windows100%」08年11月号掲載　▶講師：TKNK　▶ソフトVer：GIMP.2.4
▶素材提供：BIZUTART PHOTOGRAPH　▶URL：http://www.bizutart.com/photograph/

※この講座はVer.2.4で作成しているため、メニュー表示がVer.2.6とは異なる部分がありますが、括弧内にVer.2.6のメニューを記載していますので、そちらを参考にしてください。

Flame on the hand 01

3 炎の色と形を加工

手の上に炎のコアとなる円形の選択範囲を作成し、白く塗りつぶします。「炎A」を赤く着色し、「炎B」にも光沢のあるオレンジに着色。レイヤーモードを「強い光」と「弱い光」に変更。不要な炎を消去し、【ガウシアンぼかし】とグラデーションで光を調整しましょう。

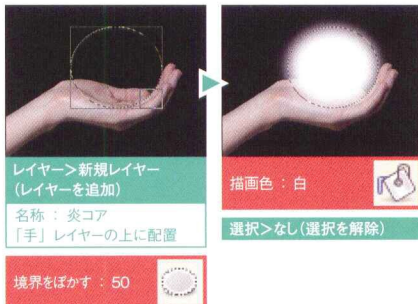
3-01 炎の選択範囲を作成

「手」レイヤーの上に「炎コア」という新規レイヤーを追加し、「楕円選択」ツールで手の上にタマゴよりちょっと大きいくらいの楕円を作成。描画色を白に設定し、「塗りつぶし」ツールで選択範囲内をクリックして塗りつぶし、選択を解除する。

レイヤー＞新規レイヤー（レイヤーを追加）
名称：炎コア
「手」レイヤーの上に配置

境界をぼかす：50

描画色：白

選択＞なし（選択を解除）

3-02 炎レイヤーに着色

「炎B」レイヤーを非表示にし、「炎A」レイヤーをアクティブにする。【カラーバランス】を下記の数値で適用し、「炎A」レイヤーの色調を赤味がかった状態にする。

「炎B」レイヤーを非表示に
「炎A」レイヤーをアクティブに

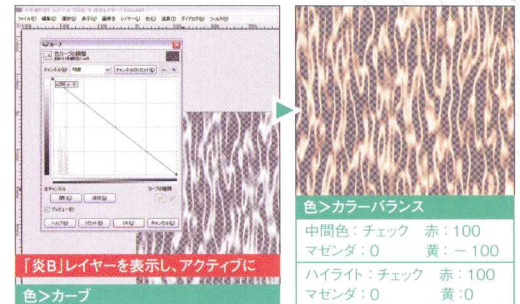
色＞カラーバランス
中間色：チェック　赤：100
マゼンダ：－55　黄：－100

3-03 カラーバランスを整える

「炎B」レイヤーを表示し、アクティブにしよう。つぎに、【カーブ】を実行（ポイントの位置を下図のようにドラッグ）して、色を反転させる。「炎B」レイヤー上で、【カラーバランス】を実行。まず、「中間色」にチェックして下記数値を入力。つぎに、「ハイライト」にチェックをして数値を変更し、適用する。

「炎B」レイヤーを表示し、アクティブに

色＞カーブ

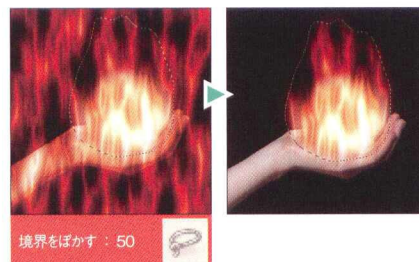
色＞カラーバランス
中間色：チェック　赤：100
マゼンダ：0　黄：－100
ハイライト：チェック　赤：100
マゼンダ：0　黄：0

3-04 レイヤーモードを変更

すべてのレイヤーを表示させ、「炎A」レイヤーのモードを「強い光」に、「炎B」レイヤーのモードを「弱い光」に変更する。これで、下のレイヤーが透けて炎と手が両方見える状態になる。

「炎A」レイヤー
レイヤーモード：強い光（ハードライト）
「炎B」レイヤー
レイヤーモード：弱い光（ソフトライト）

3-05 炎の不要部分を削除

「自由選択」ツールを選択し、境界をぼかすの数値を「50」にして、手の上に火の玉があるような形に囲んで選択範囲を作成する。選択範囲を反転し、「炎A」をアクティブにしてDeleteキーを押す。つぎに、「炎B」をアクティブにして、再度Deleteキーで画像を削除する。

境界をぼかす：50

3-06 レイヤーを統合

「炎A」レイヤーをコピーし、不透明度を50%に。ここでいったん「手乗り炎1.xcf」という名で保存する。レイヤーを右クリック→「画像の統合」を実行し、レイヤー名を「手乗り炎」に変更しておこう。

「炎Aコピー」レイヤー
不透明度：50
レイヤーメニュー＞画像の統合
ファイル＞保存
ファイル名：手乗り炎.xcf
統合したレイヤー
名称：手乗り炎

3-07 【ガウシアンぼかし】を適用

「手乗り炎」レイヤーを複製し、「手乗り炎コピー」レイヤーに【ガウシアンぼかし】を適用して炎をぼかす。つぎに、「手乗り炎コピー」レイヤーのモードを「明るさのみ」に変更。さらに、「グラデーション」という名称の新規レイヤーを作成しよう。

「手乗り炎」レイヤーをコピー
フィルタ＞ぼかす＞ガウシアンぼかし
垂直／鉛直：10
「手乗り炎コピー」レイヤー
レイヤーモード：明るさのみ（比較（明））
レイヤー＞新規レイヤー（レイヤーを追加）
名称：グラデーション

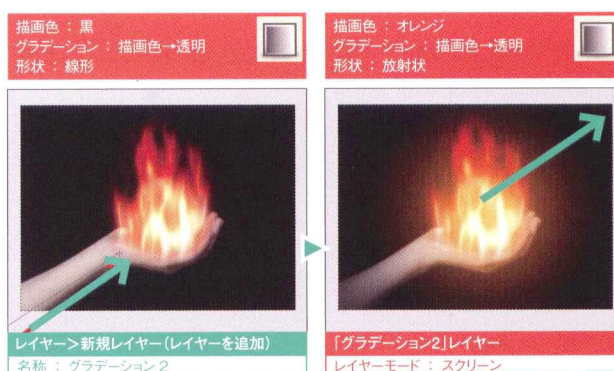
3-08 グラデーションで光を調整

描画色を黒に設定し、「ブレンドツール」を選択。「黒→透明/Linear（線形）」のグラデーションを、左下→手首へかける。つぎに「グラデーション2」という新規レイヤー追加し、描画色をオレンジにして、「オレンジ→透明」の放射状グラデーションを炎の中心から外にかけて適用。レイヤーモードを「スクリーン」に変更し、別名で保存しよう。

描画色：黒
グラデーション：描画色→透明
形状：線形

レイヤー＞新規レイヤー（レイヤーを追加）
名称：グラデーション２

描画色：オレンジ
グラデーション：描画色→透明
形状：放射状

「グラデーション2」レイヤー
レイヤーモード：スクリーン

炎の描き方は、パターンとして覚えておくと便利です。
この章では、こういったパターンテクニックをどんどん学んでいきましょう。

COMPLETION

1 写真を合成

素材画像から猫の部分だけを選択範囲にし、【コピー】してもうひとつの素材画像に【貼り付け】ます。
サイズ・位置・色調を調整したら、新規レイヤーに影を描画しましょう。

1-01 電脳はさみツールで猫を囲む

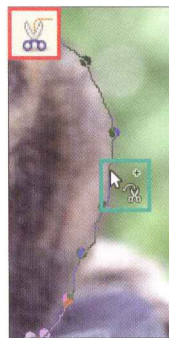
境界をぼかすの半径：1

境界をぼかす
半径：1.0

猫の写真を開き、「電脳はさみ」ツールを選び、ツールオプションのチェックボックスすべてをオンにする。猫の輪郭をクリックし、境界の開始点を作成。そのまま輪郭に沿ってドラッグし、角度が大きく変わるところでクリックしてポイントを作りながら境界を延長していき、最後は開始点にカーソルを重ねてクリックして境界を閉じる。

1-02 猫を選択範囲に

輪郭からはみ出している境界線上のポイントをドラッグしたり、境界線をクリックしてポイントを追加して整え、「Enter」キーで境界線を選択範囲に変換する。【編集＞コピー】で猫の選択範囲をコピーしよう。

Enterキー
編集＞コピー

1-03 猫を背景に貼り付ける

背景の写真を開き、【貼り付け】で、猫をフローティングレイヤーに貼り付ける。拡大・縮小ツールを選び、猫をクリック。鎖をアイコンをクリックして幅の数値を入力し、「拡大縮小」ボタンで確定する。

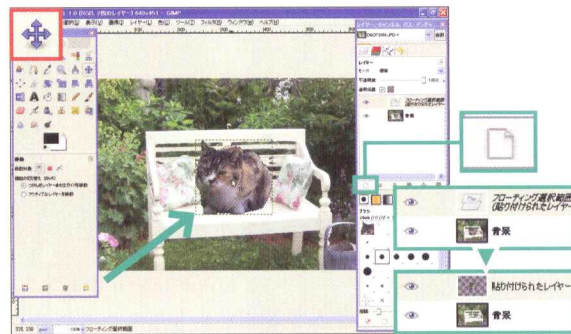
素材画像を開く
ファイル名：bench.JPG

編集＞貼り付け

「拡大・縮小」ツール
鎖アイコン：有効
幅：180px

1-04 移動ツールで位置を調整

「移動」ツールで猫をドラッグして、ベンチの中央に配置する。「レイヤー」ダイアログの「レイヤーを追加」ボタンをクリック。これでフローティングレイヤーが新規レイヤーとなる。

フローティング選択範囲（貼り付けられたレイヤー）
背景
貼り付けられたレイヤー
背景

1-05 色調を補正

【色＞レベル】でヒストグラム右下の△を左にドラッグして「ハイライト：180」にする。これで猫の部分だけの色が明るくなる。

色＞レベル
ハイライト：180

1-06 影を作成

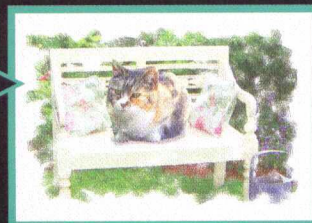
「背景」レイヤーをアクティブにして、新規レイヤー「影」を追加する。ブラシツールで猫の下に薄く影を描きくわえる。

ブラシ：Circle Fuzzy(17)
描画色：黒

新規レイヤーを追加
レイヤー名：影
塗りつぶし方法：透明
モード：乗算
不透明度：30％

02 Graphic Technique 写真を絵画風に

2枚の写真を合成して、絵画風にアレンジしてみましょう。
キャンバス地に加工すると、細かい合成の調整が少なくてすみます。

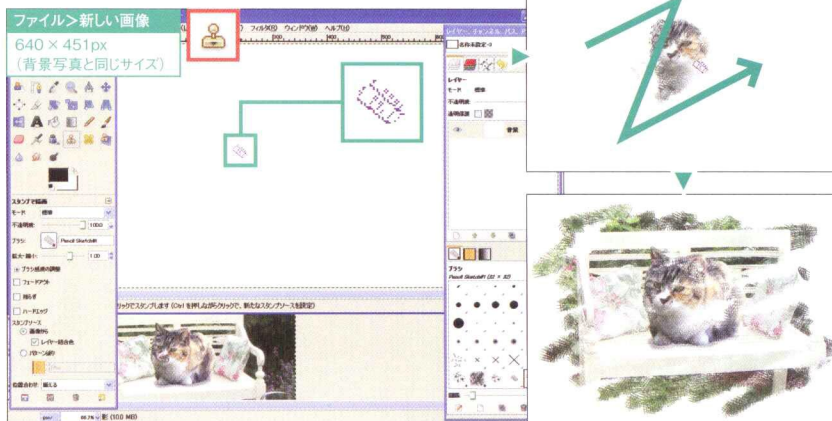
▶月刊「Windows100％」09年04月号掲載　▶講師：土屋徳子　▶ソフトVer：GIMP.2.6
▶素材提供：2000ピクセル以上のフリー写真素材集　▶URL：http://sozai-free.com/sozai/

2 絵画風に描く

新規画像を作成し、「スタンプ」ツールをドラッグして、猫と背景の絵を余白を残しながら描き出します。
【色相・彩度】を調整したら、画像全体に【キャンバス地】フィルタを適用して完成です。

2-01 スタンプソースの設定

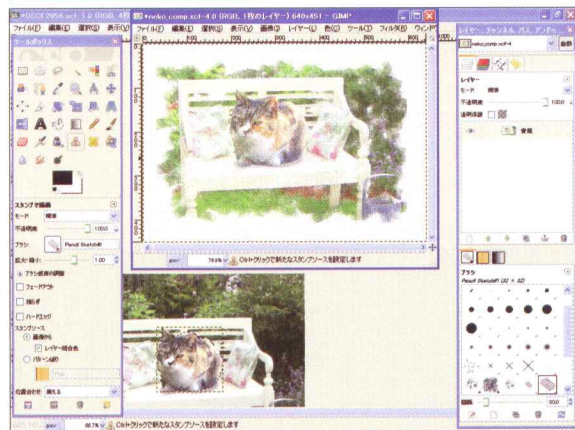
スタンプツールを選び、「ブラシ」ダイアログで「Pencil Sketch#1」を選ぶ。「Ctrl」キーを押しながら猫の鼻の部分をクリックして、スタンプソースの基点に設定する。

2-02 新規画像に絵を描き出す

【ファイル＞新しい画像】を選び、画像サイズを背景写真と同じサイズに入力する。スタンプツールを選択したまま、白紙の画面中央にカーソルを置き、ドラッグを開始すると、猫と背景の絵が描き出される。絵の縁はラフに描き、余白を残しておこう。

2-03 全体を色調補正

【色＞色相・彩度】で、絵全体が派手にならない程度に「輝度」と「彩度」を高めに設定する。

2-04 全体をキャンバス地に加工する

仕上げに【フィルタ＞芸術的効果＞キャンバス地】で、キャンバスに描いたような効果を追加すると、絵の質感が増す。

猫をメインにすえるため、現実より大きくして配置していますが、
全体をファンタジックに加工するので、比率はあまり気にならなくなります。

COMPLETION

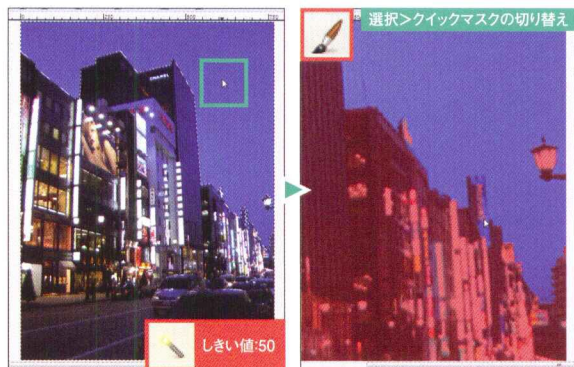
1 背景写真を加工

背景写真を開いたら、建物部分だけを選択範囲にし、【写真コピー】フィルタを適用。
さらに彩度やコントラストをあげてイラスト調に加工します。

1-01 選択範囲を作成

「ファジー選択」ツールで空の部分をクリックして選択範囲を作成。表示を「クイックマスクモード」に切り替え、選択しすぎてしまった部分を「ブラシ」ツール（描画色：黒）で修復しよう。逆に、選択し損ねている部分は「描画色:白」で修正する。

しきい値:50

選択>クイックマスクの切り替え

1-02 【写真コピー】フィルタを適用

表示を「通常モード」に戻し、選択範囲を反転して、空以外の部分の【コピー】【貼り付け】を実行する。「新規レイヤー」ボタンを押して、「フローティング選択領域」を新規レイヤーに変換。レイヤー名を「ビル」にしてからレイヤーを複製する。【写真コピー】フィルタを適用後、「ビルコピー」レイヤーのモードを「乗算」に変更する。

選択>クイックマスクの切り替え
選択>選択範囲を反転
編集>コピー
編集>貼り付け
「新規レイヤー追加」をクリック
名称：ビル
「ビル」レイヤーを複製

フィルタ>芸術的効果>写真コピー
マスク半径：50
シャープ度：0.15
黒パーセント：1
白パーセント：0.8

「ビルコピー」レイヤー
モード：乗算

1-03 背景の彩度・コントラストを調整

【ガウシアンぼかし】フィルタを適用して背景をぼかしたら、【色相・彩度】で彩度を上げて色合いをはっきりさせる。さらに【明るさコントラスト】でコントラストをあげ、明度は下げて濃くはっきりとした画像に加工する。

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：5

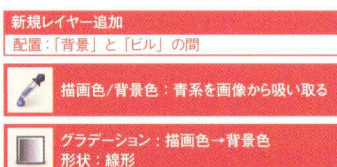
色>色相・彩度
彩度：100

色>明るさ・コントラスト
明るさ：－70
コントラスト：120

1-04 空にグラデーションをかける

新規レイヤー追加
配置：「背景」と「ビル」の間

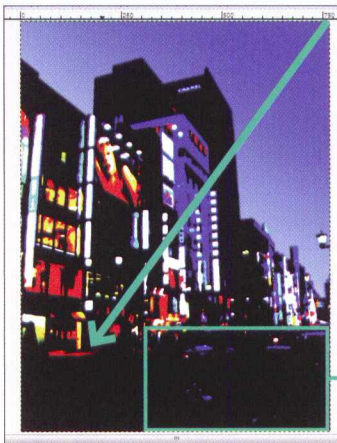
描画色/背景色：青系を画像から吸い取る

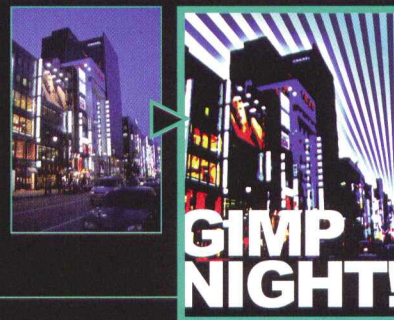
グラデーション：描画色→背景色
形状：線形

「背景」と「ビル」レイヤーの間に新規レイヤーを作成。「スポイト」ツールで空の色に使いたい色を画面上から吸い上げよう。今回は描画色・背景色ともに青系の場所から吸い上げて設定した。「ブレンド」ツールで右上から左下へ線形グラデーションを描画して、これを空とする。「背景」レイヤーはもう不要なので削除しておこう。つぎに、「ブラシ」ツールで、画面下の方に細かく残った色を塗りつぶしてしまおう。【画像の統合】を実行して、写真の加工は完了となる。

「背景」レイヤーを削除

画像>画像を統合

03 Graphic Technique ポップなポスター風に

GIMP NIGHT!

自分で撮影した風景写真を、さまざまなフィルタを利用してイラスト調に加工し、ポップなポスター風にしてみましょう。

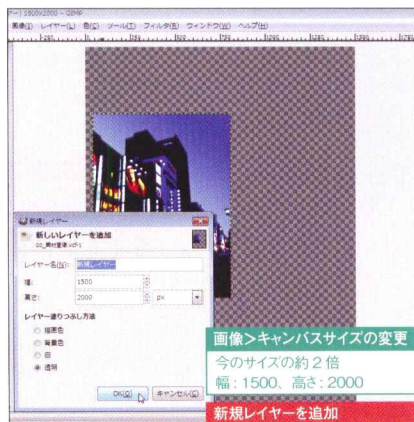
▶講師：長谷川アンナ　▶URL：http://www.anagra.jp　▶ソフトVer：GIMP.2.6

2 集中線を追加

【キャンバスサイズの変更】を、元サイズの2倍の数値で実行。
新規レイヤーに【集中線】を描いたらレイヤーモードを「オーバーレイ」にし、「移動」ツールで位置を調整しましょう。

2-01 キャンバスサイズを大きく変更

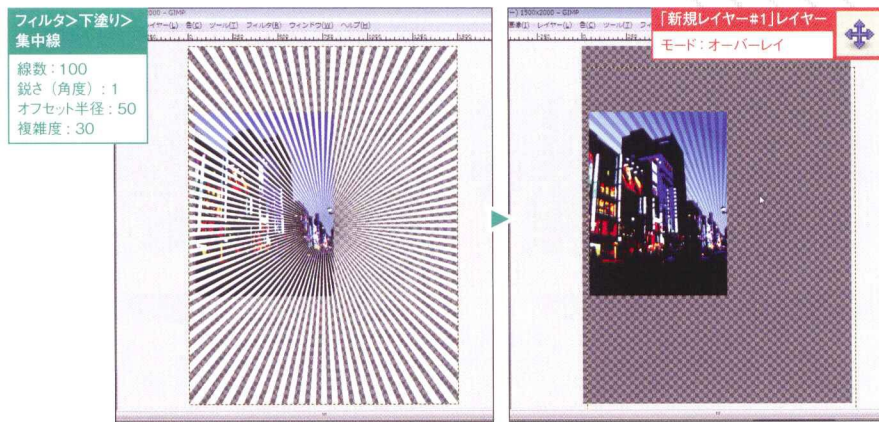
【キャンバスサイズの変更】を実行する。だいたい素材画像の2倍の数値を設定しよう。つぎに、新規レイヤーを作成する。

画像>キャンバスサイズの変更
今のサイズの約2倍
幅：1500、高さ：2000

新規レイヤーを追加

2-02 フィルタで集中線を描く

新規レイヤー上で【集中線】フィルタを実行。集中線が描かれたら、レイヤーモードを「オーバーレイ」に変更しよう。「新規レイヤー #1」レイヤーがアクティブになっているのを確認し、「移動」ツールで集中線の位置を背景画像のパースと合う場所に移動する。

フィルタ>下塗り>集中線
線数：100
鋭さ（角度）：1
オフセット半径：50
複雑度：30

「新規レイヤー#1」レイヤー
モード：オーバーレイ

3 テキストを追加

「テキスト」ツールで好きな文字を入力して、バランス良く配置します。
「切り抜き」ツールで不要部分を切り落としたら、【画像を統合】を実行し、【アンシャープマスク】フィルタで色味を調整して完成です。

3-01 テキスト追加とトリミング

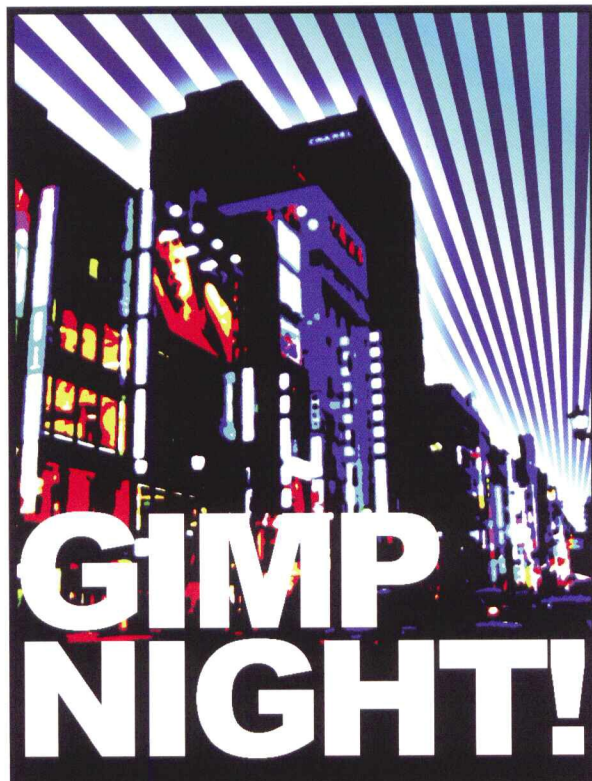
「文字ツール」で画面上をクリック。「GIMPテキストエディタ」が開くので、好きな文字を入力しよう。画面とのバランスをとりながらフォントや大きさなども調整。つぎに、「切り抜き」ツールで必要な部分だけにトリミングを行なう。

フォント：Arial Heavy
大きさ：233

3-02 【アンシャープマスク】フィルタを適用

【画像の統合】を実行後、仕上げとして【アンシャープマスク】フィルタで色味を調整したら、完成となる。

画像>画像を統合

フィルタ>強調>アンシャープマスク
半径：34
量：4
しきい値：0

極彩色の背景にシンプルで力強い文字が映える、ポスター風イラストの完成です。
空部分の色を変えると、また違ったイメージを楽しめます。

COMPLETION

04 Graphic Technique 凍てつく美しい薔薇

バラの写真を加工して、冷気を漂わせる凍ったバラを作成してみましょう。
冷気を作成す【オーラ】フィルタは、よく使う便利な機能です。

▶月刊「Windows100%」08年12月号掲載 ▶講師：TKNK ▶ソフトVer：GIMP.2.4
▶素材提供：2000ピクセル以上のフリー写真素材集 ▶URL：http://sozai-free.com/sozai/

※この講座はVer.2.4で作成しているため、メニュー表示がVer.2.6とは異なる部分がありますが、括弧内にVer.2.6のメニューを記載していますので、そちらを参考にしてください。

1 薔薇の質感を加工

素材画像を開き、バラの形を「パス」ツールで囲み選択範囲にし、【反転】後に消去を実行します。
つぎに、バラ画像に各種フィルタを適用し、レイヤーモードを変えてメタリックに加工しましょう。

1-01 バラを選択範囲に

素材画像を開き「背景」レイヤーを複製し、レイヤー名を「バラ」に変更（「背景」レイヤーは削除してもOK）。「パス」ツールでバラの輪郭を囲んでいく。

1-02 バラ以外を消去

バラをパスで囲み終わったらオプションウインドウの「パスを選択範囲に」を押して選択範囲作成。【反転】を実行後、Deleteキーを押してバラ以外の部分を消去し、選択を解除。

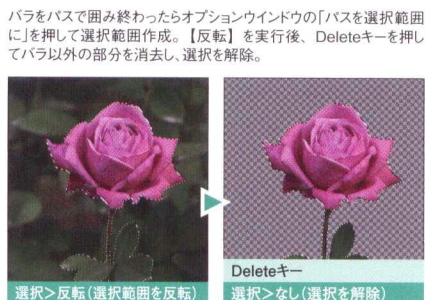
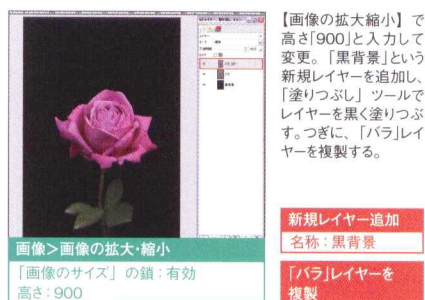
選択>反転（選択範囲を反転）

Deleteキー
選択>なし（選択を解除）

1-03 背景を黒で塗りつぶす

【画像の拡大縮小】で高さ「900」と入力して変更。「黒背景」という新規レイヤーを追加し、「塗りつぶし」ツールでレイヤーを黒く塗りつぶす。つぎに、「バラ」レイヤーを複製する。

画像>画像の拡大・縮小
「画像のサイズ」の鎖：有効
高さ：900

新規レイヤー追加
名称：黒背景

「バラ」レイヤーを複製

1-04 【ネオン】フィルタを適用

「バラ コピー」レイヤーのモードを「乗算」にしてバラに深みを出し、レイヤー名を「バラ 乗算」に変更する。再び「バラ」レイヤーを複製し、複製レイヤーに【ネオン】フィルタを適用。モードを「オーバーレイ」に変更してバラに艶を出す。つぎに、レイヤー名を「バラ ネオン オーバーレイ」に変更。

新規レイヤー追加
モード：乗算
名称：バラ 乗算
配置：一番上

「バラ」レイヤーを複製
フィルタ>輪郭抽出>ネオン
半径：14 量：0

「バラ コピー」レイヤー
モード：オーバーレイ
名称：バラ ネオン オーバーレイ

1-05 【脱色】で白黒に

「バラ」レイヤーを複製し、レイヤーウインドウ上でドラッグして一番上に配置する。【脱色】を実行し、画像を白黒にし、脱色した「バラ コピー」レイヤーのモードを「彩度」に、不透明度を80%に、レイヤー名を「バラ 脱色」に変更する。

「バラ コピー」レイヤー
配置：一番上

色>脱色
濃淡：明度

「バラ コピー」レイヤー
名称：バラ 脱色
モード：彩度
不透明度：80%

2 冷気の作成

【炎】フィルタでバラの周りに漂うように冷気を表現します。
3つの冷気レイヤーを作成したら、モードを「スクリーン」にし、バランス良く配置しましょう。

2-01 【炎】フィルタで冷気を描画

新規レイヤー追加し、【炎】フィルタを適用。レンダリングとカメラはいじらず「編集」ボタンを押し、「種類」を決めて「乱数を振る」を押し、イメージに合う形になるまで編集を繰り返し、冷気素材を3つ用意する。

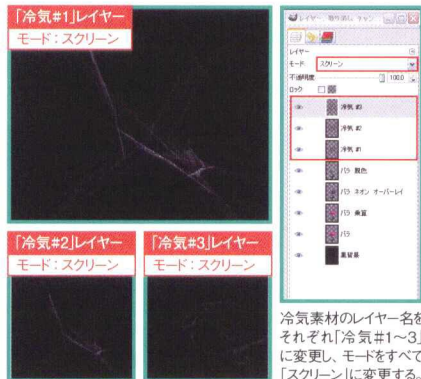
フィルタ>下塗り>ネイチャー>炎

乱数を振る(R)

「冷気#1」レイヤー
モード：スクリーン

「冷気#2」レイヤー
モード：スクリーン

「冷気#3」レイヤー
モード：スクリーン

冷気素材のレイヤー名をそれぞれ「冷気#1～3」に変更し、モードをすべて「スクリーン」に変更する。

2-02 冷気の配置を調整

各冷気レイヤーをアクティブにして、「移動」ツール（オプション「アクティブなレイヤーを移動」にチェック）でバラの周りに漂うようにバランスよく配置していく。

3 着色と画面

【ソリッドノイズ】フィルタでもやを作成し、つぎに画像を青く着色します。
統合したレイヤーを複製し、【ガウシアンぼかし】フィルタと、レイヤーモード「スクリーン」でソフトフォーカスを表現しましょう。

3-01 【ソリッドノイズ】フィルタを適用

新規レイヤーを作成し「黒背景レイヤー」の上に配置する。【ソリッドノイズ】フィルタで"もや"を描画し、レイヤー名を「ソリッドノイズ」に、不透明度を10%に変更する。再度新規レイヤーを作成し、【ソリッドノイズ】と【拡散】フィルタを適用し、少々乱れたもやを描画する。

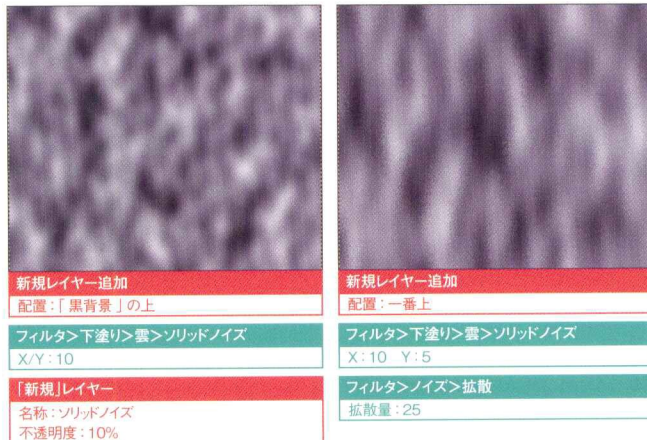
新規レイヤー追加
配置：「黒背景」の上

フィルタ>下塗り>雲>ソリッドノイズ
X/Y：10

「新規」レイヤー
名称：ソリッドノイズ
不透明度：10%

新規レイヤー追加
配置：一番上

フィルタ>下塗り>雲>ソリッドノイズ
X：10　Y：5

フィルタ>ノイズ>拡散
拡散量：25

3-02 【着色】で画面全体を青く

もやを描画したレイヤーのモードを「覆い焼き」に変更する。【着色】で色の変化を見ながら数値を調整して青色に着色する。ここで一度名前（凍結薔薇01.xcf）を付けて保存し、【画像の統合】を実行。レイヤー名を「凍結薔薇」に変更し、切り抜きツールで画像をバラをクローズアップしてトリミングする。

「新規」レイヤー
モード：覆い焼き

色>着色
色相：210 彩度：100 明度：33

ファイル>保存
凍結薔薇 01.xcf

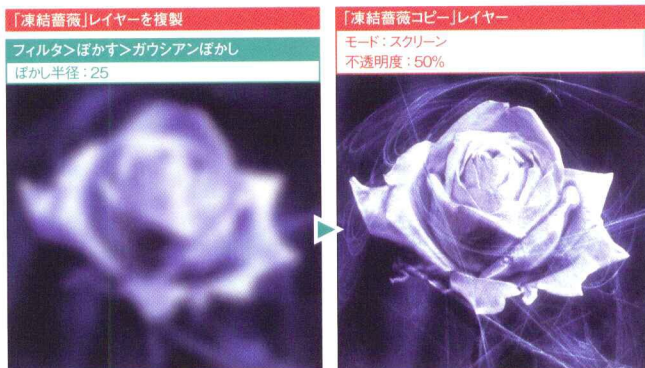
画像>画像の統合
レイヤー名：凍結薔薇

3-03 ソフトフォーカスの表現

「凍結薔薇」レイヤーを複製し、【ガウシアンぼかし】フィルタを適用して画面全体をぼかす。「凍結薔薇コピー」レイヤーのモードを「スクリーン」に、不透明度50%に変更し、ソフトフォーカスを表現する。

「凍結薔薇」レイヤーを複製

フィルタ>ぼかす>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：25

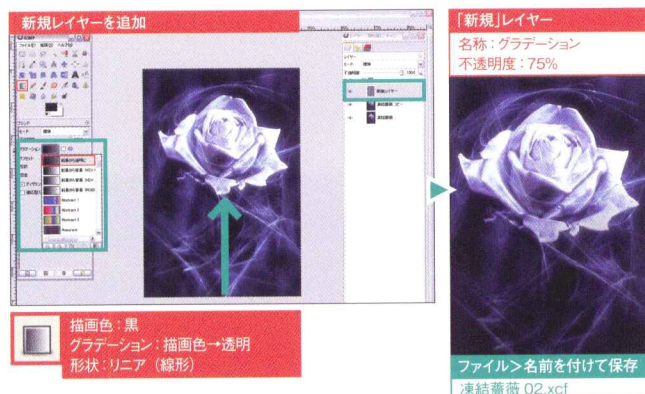
「凍結薔薇コピー」レイヤー
モード：スクリーン
不透明度：50%

3-04 グラデーションを描画

新規レイヤーを追加し、「ブレンド」ツールを選択。描画色を「黒」、グラデーションは「描画色→透明」、形状は「リニア」にして、画像下部から中央までドラッグして画面下部を暗くする。最後にレイヤー名を「グラデーション」、不透明度を75%に変更。最後に別名（凍結薔薇02.xcf）で保存して完成。

新規レイヤーを追加

描画色：黒
グラデーション：描画色→透明
形状：リニア（線形）

「新規」レイヤー
名称：グラデーション
不透明度：75%

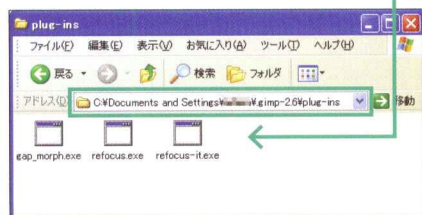
ファイル>名前を付けて保存
凍結薔薇 02.xcf

冷気を放つ美しい凍結薔薇のグラフィックが完成。
【ネオン】フィルタで厚みを出すことで、リアリティが出ます。

COMPLETION

1 モーフィング設定

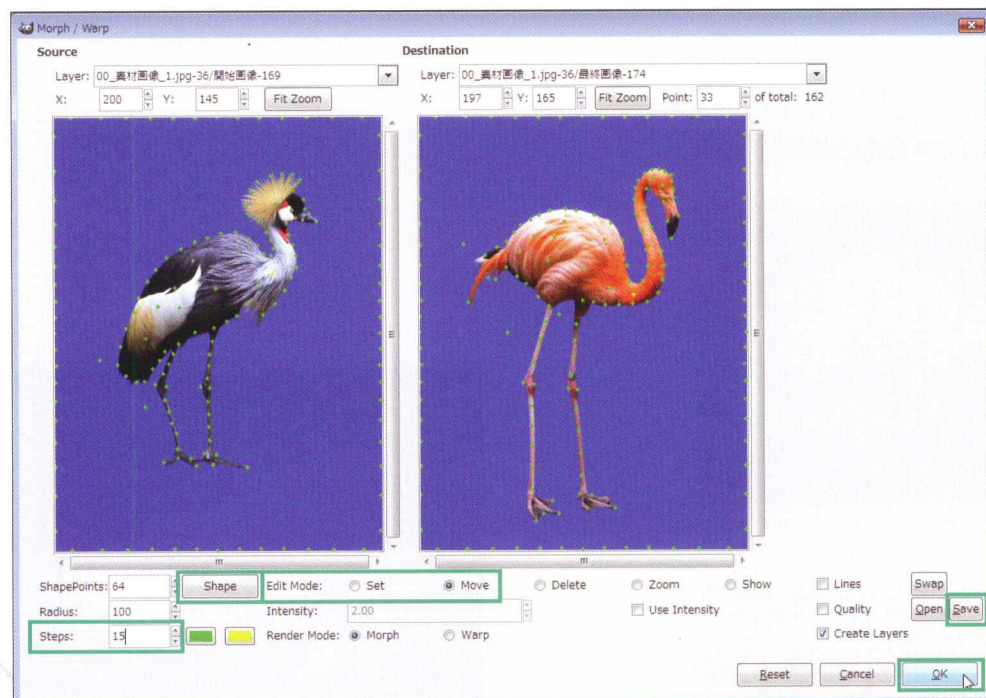
2枚の素材画像をレイヤーとして開き、それぞれ「開始画像」「最終画像」というレイヤー名にして、「アルファチャンネルを追加」します。【Video>Morph】でモーフィングの設定をして実行しましょう。

1-01 プラグインを導入

付録CD-ROMに収録されている「gap_morph.exe」を、「C:¥Documents and Settings¥ユーザー¥gimp-2.6¥plug-ins」に入れてから、GIMPを起動する。

1-02 素材画像2枚を別レイヤーで開く

素材画像1を開いたら、レイヤー名を「開始画像」と変更し、レイヤーを右クリックして「アルファチャンネルを追加」を実行。【レイヤーとして開く】で素材画像2を開き、レイヤー名を「最終画像」として、同様に「アルファチャンネルを追加」を実行する。

1-03 【Morph】スクリプトを実行

「開始画像」レイヤーをアクティブにし、【Video>Morph】をクリック。モーフィング設定ウインドウが開いたら、「Shape」ボタンをクリック。「Edit Mode」を「Set」にして開始画像の要所にポイントを打っていこう。「Edit Mode」を「Move」にして最終画像のポイントを、開始画像のポイントに対応する位置に移動させよう。再び「Edit Mode」を「Set」にして開始画像の要所にポイントを追加し、「Move」で最終画像の各ポイントを修正、という工程を繰り返しポイントを増やしていこう。「Steps」で作成されるモーフィング画像のコマ数を設定し「OK」ボタンを押す。

Video>Morph

- 「Shape」ボタンをクリック
- 「Edit Mode：Set」にして開始画像の要所にポイントを打つ
- 「Edit Mode：Move」にして最終画像のポイントを開始画像のポイントに対応する位置に移動させる
- 「Set/Move」を交互に繰り返してポイントを増やす
- 「Save」ボタンで設定を保存（ファイル名は半角英数字のみ）
- 「Steps：15」

主要なパラメータの説明

Shape Points：画像の周囲がずれないようにするための制御点をつける

Set：ポイントの追加（画像をクリックしてポイントを追加する）

Move：ポイントの移動（Set でも可能だが、ポイント以外の場所をクリックすると新たなポイントが追加される）

Delete：ポイントの削除（削除したいポイントをクリックする）

Zoom：ズームしたい箇所を右クリックで拡大 左クリックで縮小

Swap：開始画像と最終画像を入れ替える

Radius：ポイントの周囲を変形させる範囲（数値を小さくするほどポイントの周囲のみが変形）

Steps：作成されるモーフィング画像の"コマ数"

Render Mod：モーフィングかワーピングかを選択

05 Graphic Technique モーフィングGIFアニメ

カンムリツルがフラミンゴに変化するモーフィング動画を作ります。
横着せずにポイントを多く設定することがスムーズなモーフィングを作るコツです。

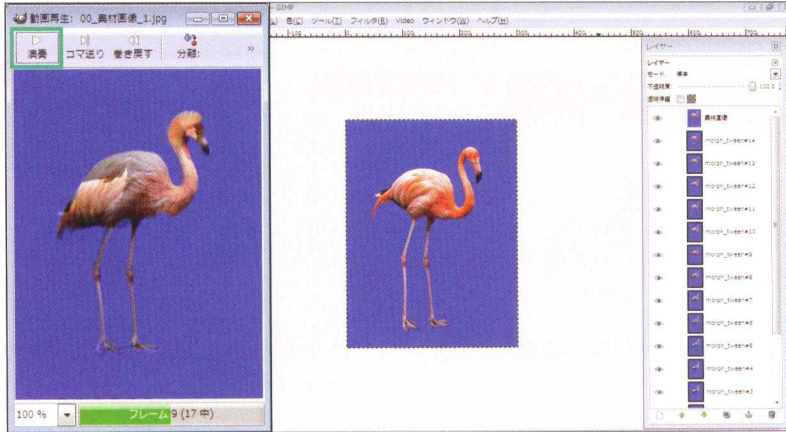
▶月刊「Windows100%」07 年 8 月号掲載 ▶講師：玉五郎 ▶ソフト Ver：GIMP.2.6
▶素材提供：ゆんフリー写真素材集 ▶URL：http://www.yunphoto.net/

2 GIF 形式で保存

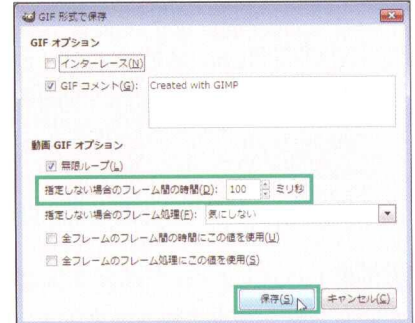
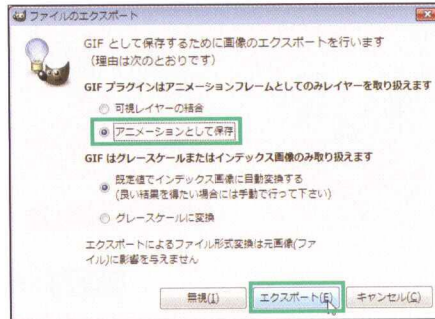
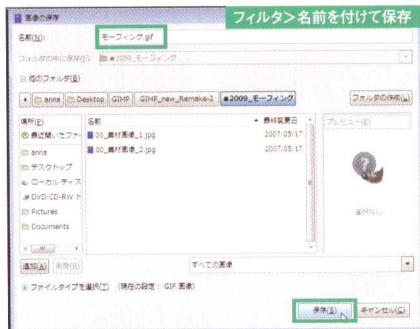
中間画像のレイヤーが作成されるので、【再生】ウインドウで再生状態を確認してみましょう。
最後にGIFアニメーション形式で保存すれば完成です。

2-01 再生状態を確認する

開始画像と最終画像の間に15枚のモーフィング画像（レイヤー）が作成される。【再生】ウインドウを開き、「演奏」ボタンをクリックするとモーフィングが再生される。動きがスムーズでない場合は、モーフィングの設定をやり直そう。

フィルタ＞アニメーション＞再生

2-02 GIFアニメとして保存

【名前を付けて保存】を選択し、拡張子をGIFに設定して「保存」ボタンをクリック。エクスポートウインドウが表示されるので、「アニメーションとして保存」を選んで「エクスポート」ボタンをクリック。「GIF形式で保存」のダイアログがあらわれるので、「フレーム間の時間（ひとコマの表示時間）」を指定する。

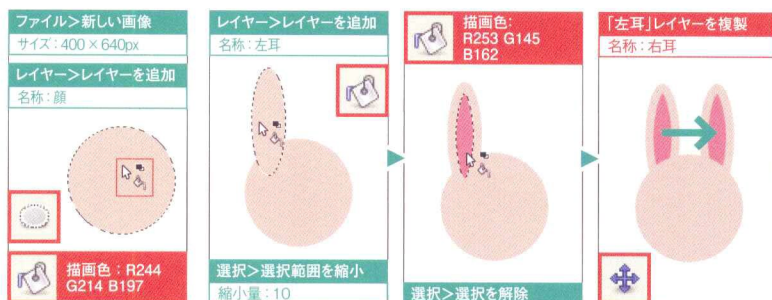
フィルタ＞名前を付けて保存

COMPLETION

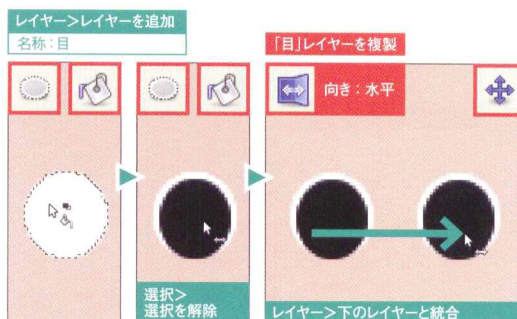
2枚の画像がスムーズに切り替わるモーフィングアニメが完成しました。
人の写真と動物などを掛け合わせても面白いものができますよ。

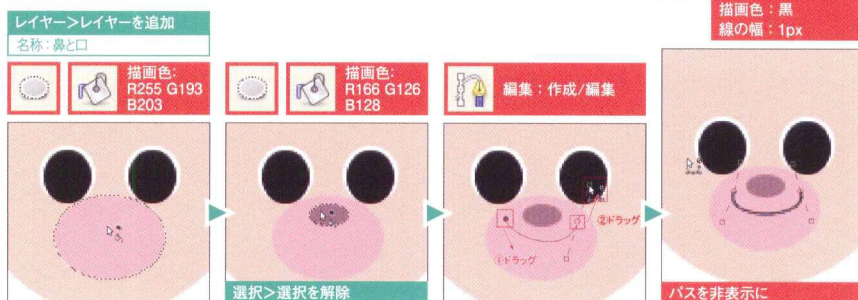
1 ウサギのキャラクターを描画

「楕円選択」と「塗りつぶし」ツールを利用して、ウサギのキャラクターを描いていきます。
左右対称のパーツは、片方を作成したら複製&水平反転することで簡単に作成できます。

1-01 頭部の輪郭を描画

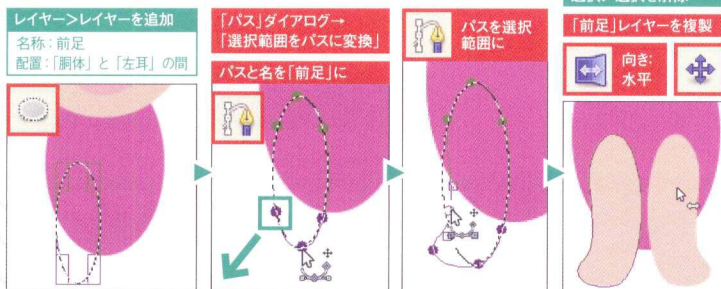
400×640ピクセルの新規画像を作成し、新規レイヤー（名称：顔）を追加。「楕円選択」ツールで選択範囲を作成し、「塗りつぶし」ツールでベージュ色に塗りつぶす。つぎに「左耳」というレイヤーを作り、顔の上に縦長の楕円形を描いて顔と同じ色で塗りつぶす。【選択範囲を縮小】を実行後、濃いピンク色で塗り、選択を解除。「左耳」レイヤーを複製し、移動して右耳とする。

1-02 目を描く

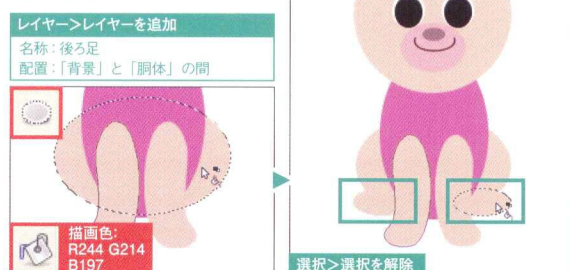
「目」レイヤーを追加し、耳と同様に、まず左目だけを描画し、レイヤーをコピーして右目とする。両目のレイヤーは結合しておこう。

1-03 鼻と口を描く

「鼻と口」というレイヤーを作成。まずは「楕円選択」と「塗りつぶし」ツールで鼻部分を描画する。つぎに、「パス」ツールを選び、オプションの編集モードを「作成」に設定し、ドラッグしてカーブを描く。編集モードを「編集」に設定してパスの形を修正し、「パスの境界線を描画」で線に変換する。

1-04 胴体を描く

胴を描くための新規レイヤーを「背景」と「左耳」レイヤーの間に作成し、「胴体」レイヤーと名前をつける。「楕円選択」と「塗りつぶし」ツールで濃いピンクの胴体を描く。

1-05 「パス」ツールで前足を描画

「前足」レイヤーを追加し、胴体の左下側に縦長の楕円形の選択範囲を作る。「パス」ダイアログを開き、「選択範囲をパスに変換」をクリック後、パス名を「前足」に変更。「パス」ツールを選び、作成したパスをクリックして、ドラッグして前足の形に変形させる。ツールオプションの「パスを選択範囲に」を実行して塗りつぶしたら、レイヤーを複製して右足も作成する。

1-06 後ろ足を描く

後ろ足を描くためのレイヤーを、「背景」と「胴体」レイヤーの間に追加する。横長楕円形の選択範囲を作成して、前足と同じ色で塗りつぶしておしり部分とし、同じ方法で左右に足部分を追加する。

06 Graphic Technique キュートな動物キャラクター

選択ツールを駆使したキャラクターの描画方法を紹介します。
絵心に自信がない人でも、この方法を応用すればさまざまなイラストが描けますよ。

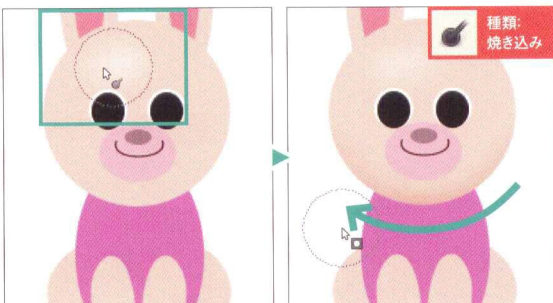
▶講師：土屋 徳子　▶ソフトVer：GIMP.2.6

1-07 「暗室」ツールで立体感を付ける

平坦な塗りつぶしに光が当たる部分と影になる部分を描きくわえて立体感をつけよう。「顔」レイヤーをアクティブにし、「暗室」ツールを「覆い焼き」モードにして、額をクリックまたは短くドラッグして明るくする。つぎに、モードを「焼き込み」に変更してあごのラインに沿ってドラッグし、薄く影をつける。同じ要領で各レイヤーごとに陰影を追加していこう。

「顔」レイヤーをアクティブに

不透明度：50
ブラシ：Circle Fuzzy(19)
拡大・縮小：3
種類：覆い焼き
範囲：中間調

種類：焼き込み

1-08 レイヤーを結合する

「背景」レイヤーを非表示にし、背景を透明にする。いずれかのレイヤーを右クリックして「可視レイヤーの統合」を実行すれば、ウサギのキャラクターがひとつのレイヤーにまとまる。

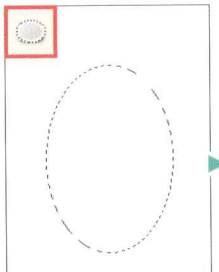
「背景」レイヤーを非表示に
レイヤーを右クリック→「可視レイヤーの統合」
ファイル＞保存

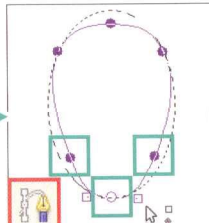
2 ワニのキャラクターを描画

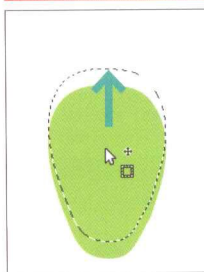
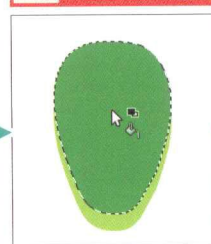
ウサギと同様に「楕円選択」と「塗りつぶし」ツールでキャラクターを描きます。
ワニのポイントは歯の描き方で、「パス」と「テキスト」ツールを組み合わせて描画します。

2-01 アゴ部分を描く

ファイル＞新しい画像
サイズ：400×640px

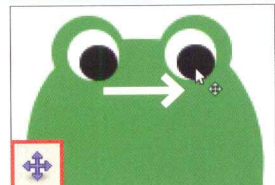
レイヤー＞レイヤーを追加
名称：あご

新しい画像を作成し、新規レイヤー（名称：あご）を追加する。ウサギの前足と同じ要領で、楕円の選択範囲をパスに変換して編集し、再度選択範囲にして、「塗りつぶし」ツールで着色する。

「パス」ダイアログ→「選択範囲をパスに変換」
パスと名を「あご」に
パスを選択範囲に
パス「あご」を非表示に
描画色：R179 G216 B56

2-02 頭部分を描く

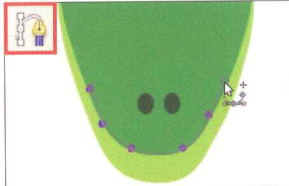
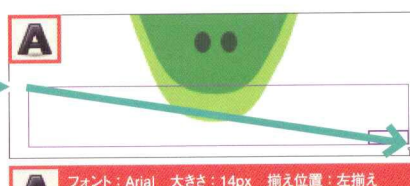
レイヤー＞レイヤーを追加
名称：頭

新規に「頭」レイヤーを追加する。「移動」ツールのオプションを「選択範囲」にし、選択範囲を少し上に移動して、濃い緑で塗りつぶす。頭の左上に小さい円形の選択範囲を作り、頭と同じ色で塗り、選択範囲を移動して右目部分も描く。

移動対象：選択範囲
描画色：R0 G167 B25
移動対象：選択範囲

2-03 目と鼻を描く

新規に「目」レイヤーを追加。ウサギの目と同様の方法で左目を描き、レイヤーを複製&水平反転させて右目も作成して両目のレイヤーを結合。さらに、顔の下部に小さい楕円形を作成し左右の鼻の穴を描く。

レイヤー＞レイヤーを追加
名称：目

選択＞選択を解除
「目」レイヤーを複製
レイヤー＞下のレイヤーと統合
描画色：R23 G94 B27

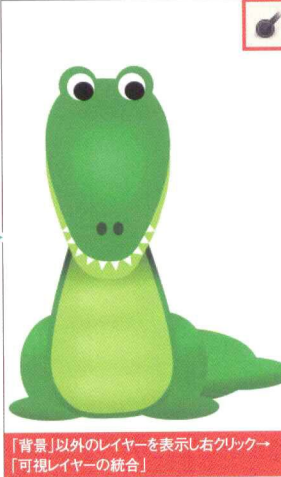
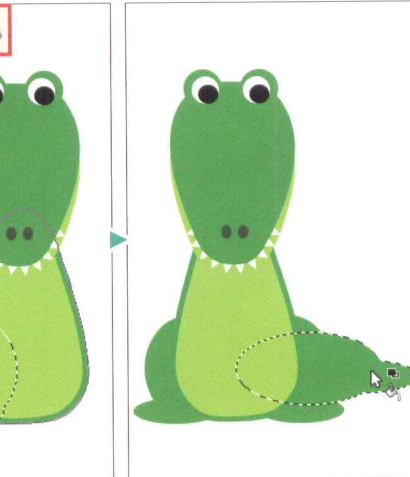
2-04 「テキスト」ツールで歯を描く

レイヤー＞レイヤーを追加
名称：歯
配置：「あご」と「頭」の間

新規に「歯」レイヤーを追加する。「パス」ツールを選び、図のような位置に頭の輪郭から少しだけ内側にパスを作成し、パス名を「歯」に変更する。「テキスト」ツールを選び、ワニの顔の下をドラッグして横長のテキストボックスを作成。テキストエディタが開くので、ここに「▼」を10個入力。ツールオプションの「パスに沿ってテキストを配置」を適用し、「テキスト」レイヤーを削除。「パスを選択範囲に」を実行し、歯の形の選択範囲を白く塗りつぶし、「移動」ツールで位置を調整。

パス名を「歯」に
フォント：Arial　大きさ：14px　揃え位置：左揃え
入力する文字：▼　「パスに沿ってテキストを配置」
パスの長さに合わせて文字詰めなどを調整する
パスを選択範囲に
パス「▼」を非表示に

2-05 体を描く

胴体を描くための「胴体」レイヤーを、「背景」と「あご」レイヤーの間に作成する。「楕円選択」と「塗りつぶし」ツールで描いていく。体が完成したら、ウサギと同じように、「暗室」ツールで各レイヤーに陰影を追加し、立体感を出す。

レイヤー＞レイヤーを追加
名称：胴体
配置：「背景」と「あご」の間

レイヤー＞レイヤーを追加
名称：足
配置：「背景」と「胴体」の間

「背景」以外のレイヤーを表示し右クリック→「可視レイヤーの統合」

3 ライオンを描く

同じように、今度はライオンを描いていきます。ポイントはたてがみの描き方で、新規ブラシを作成して「鉛筆」ツールで描きます。
さらに、チンチラやネコなどのキャラクターも追加していきましょう。

3-01 顔・目・ひげを描く

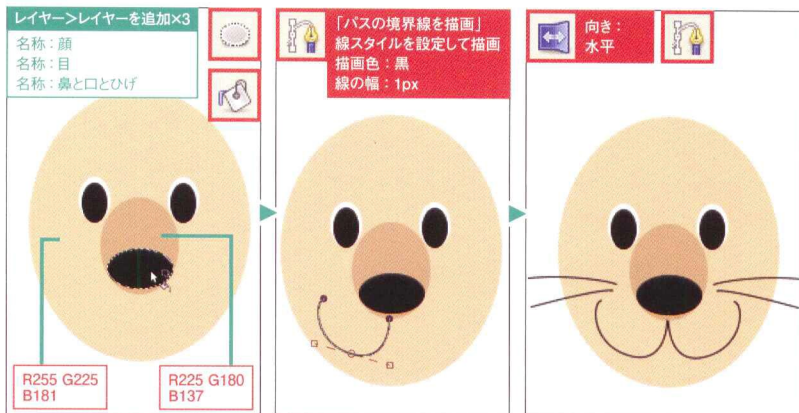
ほかの動物同様に、「顔」レイヤーを作成し、「楕円選択」と「塗りつぶし」ツールで顔のベースを描画する。つぎに、「目」レイヤーを作成して左目を描き、レイヤーの複製と反転で右目を描いて、レイヤーを結合。「鼻と口とひげ」レイヤーを作成し、鼻を描く。「パス」ツールの「パスの境界線を描画」機能でクチの半分を描き、「鏡像反転」ツールのオプションを「パス」にして、ドラッグして水平に反転させ、もう半分を描く。ひげは「鉛筆」ツールで描いておく。

レイヤー>レイヤーを追加×3
名称：顔
名称：目
名称：鼻と口とひげ

R255 G225 B181

R225 G180 B137

「パスの境界線を描画」
線スタイルを設定して描画
描画色：黒
線の幅：1px

向き：水平

3-02 たてがみ用のブラシを作成

「ブラシ」ダイアログの「新しいブラシを作成」ボタンをクリックし、下図の数値で「16角星型」という名前のブラシを作成する。

「ブラシ」ダイアログを表示

ブラシ
名称未設定#5 (11 × 11)
間隔 20.0

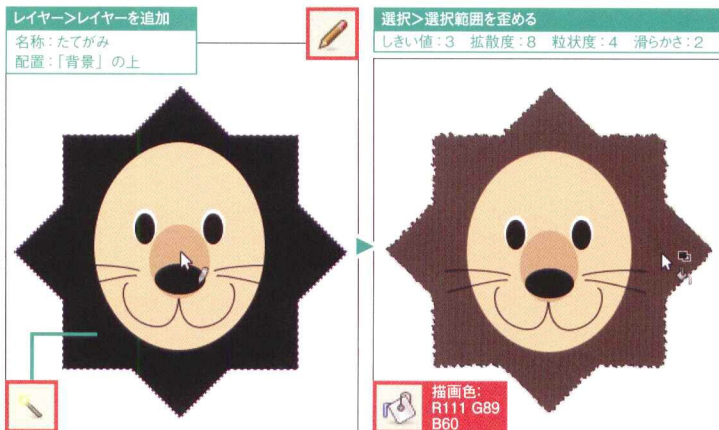
ブラシエディタ
16角星型
形状
半径 150.0
尖り 8
強度 1.00
縦横比 1.0
角度 0.0
間隔 20.0

3-03 ライオンのたてがみを描く

「鉛筆」ツールを選択し、描画色は何色でもいいので、顔の中央にブラシが重なるようにでクリックしてたてがみを描く。「ファジー選択」ツールでたてがみをクリックして選択範囲にし、【選択範囲を歪める】を実行する。これでたてがみの輪郭がラフな形に広がるので、描画色を茶色に設定して、「塗りつぶし」ツールでたてがみの色を塗り替える。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：たてがみ
配置：「背景」の上

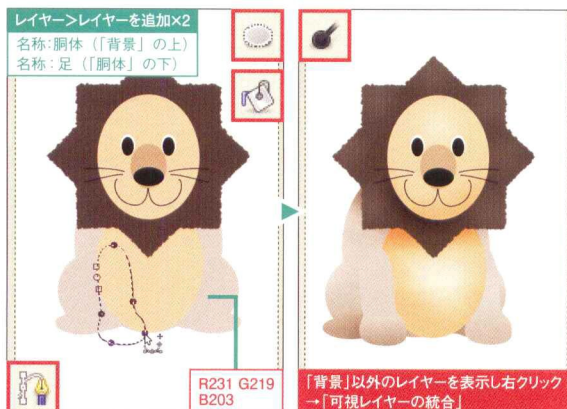
選択>選択範囲を歪める
しきい値：3　拡散度：8　粒状度：4　滑らかさ：2

描画色：R111 G89 B60

3-04 胴体と足を描く

今までのキャラクターと同様に、胴体・足のレイヤーを追加し、「楕円選択」「塗りつぶし」「パス」ツールをつかってライオンの体を描いていく。体が完成したら、「暗室」ツールで立体感をつける。最後に、「背景」レイヤーを非表示にし、「可視レイヤーの統合」を選び、絵のレイヤーをまとめておこう。

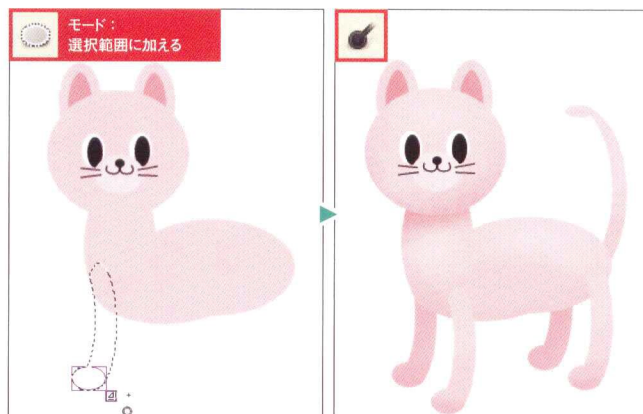
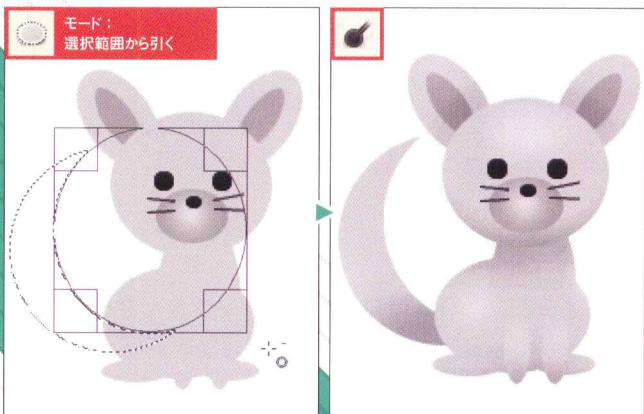
レイヤー>レイヤーを追加×2
名称：胴体（「背景」の上）
名称：足（「胴体」の下）

R231 G219 B203

「背景」以外のレイヤーを表示し右クリック→「可視レイヤーの統合」

3-05 ほかの動物を追加する

新しい画像を作成し、同様の方法でチンチラを描いていこう。ポイントはしっぽで、「楕円選択」ツールで選択範囲を作り、ツールのオプションを「選択範囲から引く」にして、先に作った楕円形の選択範囲に重なるように選択範囲を描くと、重なった部分が選択範囲から削られる。ネコも、同様の方法で作成し、ほかの動物と同様に「暗室」ツールで立体感を付けたら、「背景」レイヤー以外を結合し、名前を付けて保存しておこう。

モード：選択範囲から引く

モード：選択範囲に加える

4 キャラクター集合

グラデーションで空と草原の背景を描画し、「ブラシ」ツールで草を描きます。大型の動物キャラを貼り付けたら草を追加し、小さい動物キャラを貼り付け、再度手前に草を描くことで、遠近感を表現します。

4-01 背景の草原を描く

640×480ピクセルの新しい背景用画像を作成する。「ブレンド」ツールを選び、「グラデーション:Caribbean Blues」を、画面の上から下へ垂直にドラッグし、背景をグラデーションで塗りつぶす。つぎに、遠景の草を描く「草原」レイヤーを追加する。CD-ROMに収録されているブラシ「kusa_pen.gih」を、ブラシフォルダに追加し(詳細は38ページを参照)、「ブラシの再読み込み」を実行。「ブラシ」ツールで、追加したブラシを選び、草原の奥を水平にドラッグして草を描き、描いた草に重なるようにして、少し手前にも草を描き重ねる。

ファイル>新しい画像
サイズ:640 × 480px

グラデーション:Caribbean Blues
形状:線形

レイヤー>レイヤーを追加
名称:草原

草原を描くブラシ「kusa_pen.gih」を付録CDからブラシフォルダに追加する

「ブラシ」ダイアログで「ブラシの再読み込み」を実行

ブラシ:kusa_pen.gih
拡大・縮小:0.8

4-02 動物キャラクターを貼り付ける

描いておいた動物たちを貼り付けて並べる。まずライオンを【コピー】し、背景画像に貼り付け、レイヤーに変換。「拡大・縮小」ツールのオプションで「変換対象:レイヤー」にして、ライオンをドラッグしてちょうどいい大きさに縮小する。同じようにワニを貼り付けたら、草を描き足すための「草原2」レイヤーを追加して、「ブラシ」ツールのオプションの「拡大・縮小」の値を先ほどより大きい数値に設定し、ライオンとワニの足下に草を描き足す。

変換対象:レイヤー

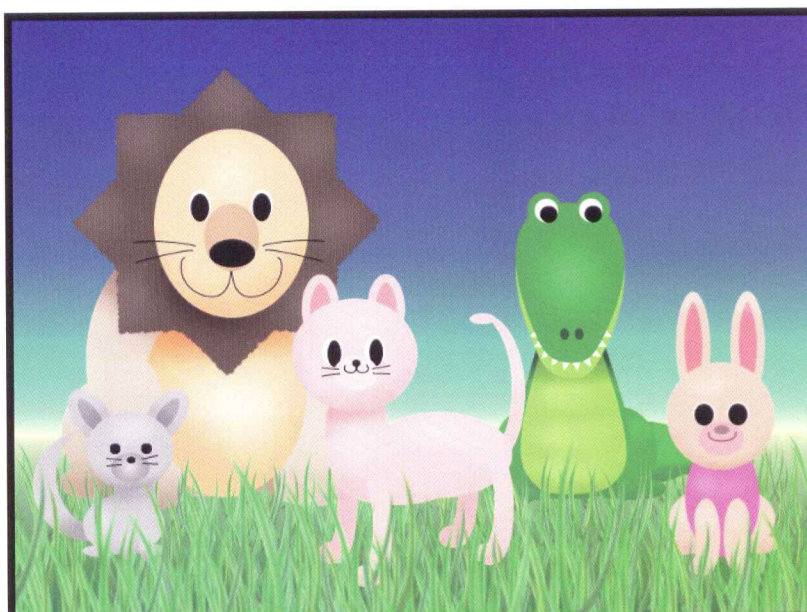
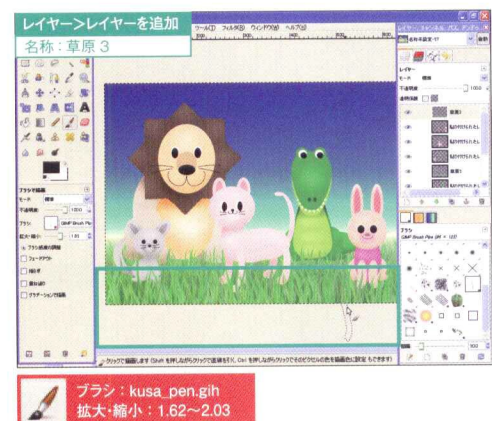
レイヤー>レイヤーを追加
名称:草原 2

ブラシ:kusa_pen.gih
拡大・縮小:1

4-03 残りのキャラクターを貼り付ける

ほかの動物たちも同様に貼り付けて、大きさと位置を調整する。手前に草を描くための「草原3」レイヤーを作成して、「ブラシ」ツールの「拡大・縮小」の値をもっと大きく設定して、動物たちの手前をドラッグして草を描き足す。さらに拡大した草のブラシで描き重ねて、完成となる。

レイヤー>レイヤーを追加
名称:草原 3

ブラシ:kusa_pen.gih
拡大・縮小:1.62〜2.03

この作品は、ほとんど選択ツールだけで描いているので、グラフィックソフト初心者でもできるはずです。
手法を覚えたら、ほかの動物にも挑戦してみましょう。

COMPLETION

1 ポストをトレース

素材画像を開き、透明の新規レイヤー「線画」を追加します。「背景」レイヤーの不透明度を下げ、「鉛筆」ツールを選択し、「線画」レイヤー上でポストの輪郭をトレースしていきましょう。

1-01 トレース用レイヤーを追加

ポストの素材画像を開き、透明の新規レイヤー（名称：線画）を追加。トレース作業がしやすい程度に、「背景」レイヤー（素材画像）の不透明度をさげておく。

素材画像を開く

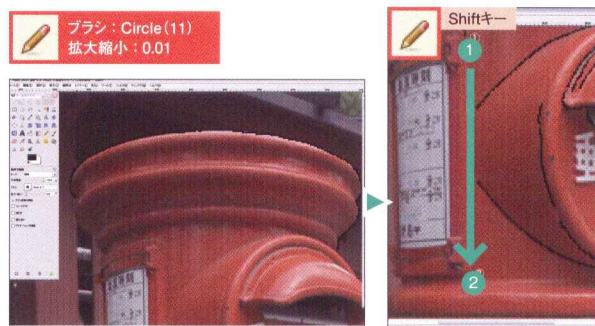
レイヤー>レイヤーを追加
名称：線画
塗りつぶし方法：透明

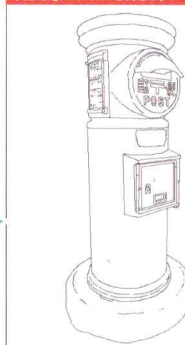
「背景」レイヤー
不透明度を下げる

1-02 「鉛筆」ツールで輪郭をトレース

「鉛筆」ツールのブラシを「Circle」にし、「拡大・縮小」を一番小さくしてポストの輪郭をトレースしていく。直線を引く場合は始点①でクリックShiftキーを押したまま終点②をクリックすればよい。後の着色が楽なように、線画はちゃんと線を閉じておこう。白い新規レイヤー（名称:白)を最下部に追加し、線画の出来具合を確認する。

ブラシ：Circle(11)
拡大縮小：0.01

Shiftキー

レイヤー>レイヤーを追加
塗りつぶし方法：白
名称：白　　配置：一番下

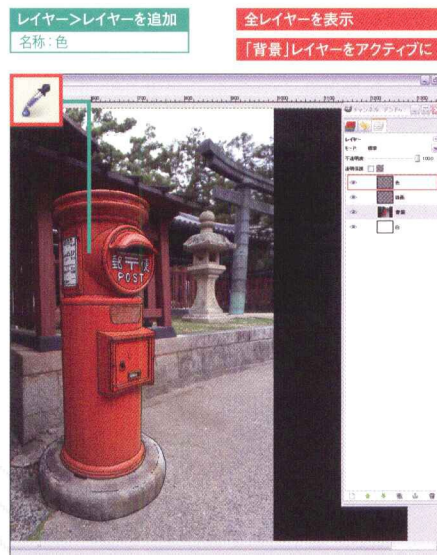
「背景」レイヤーを非表示に

2 線画に着色

「色」という新規レイヤーを追加。素材画像から「スポイト」ツールで色を抽出し、「色」レイヤー上で塗りつぶしを実行します。この作業を繰り返し、線画のポストに着色しましょう。

2-01 ポストの色をスポイトで抽出

透明の新規レイヤー（名称：色）を追加し、全レイヤーを表示する。「背景」レイヤーをアクティブにし、「スポイト」ツールでポストをクリックして、ポストの基本色（赤）を抽出する。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：色

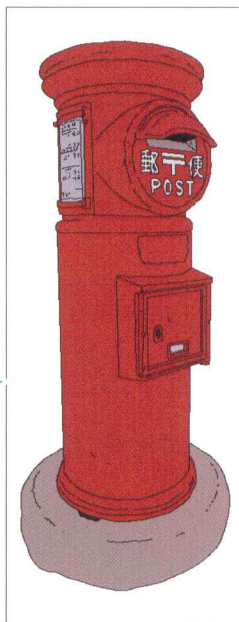
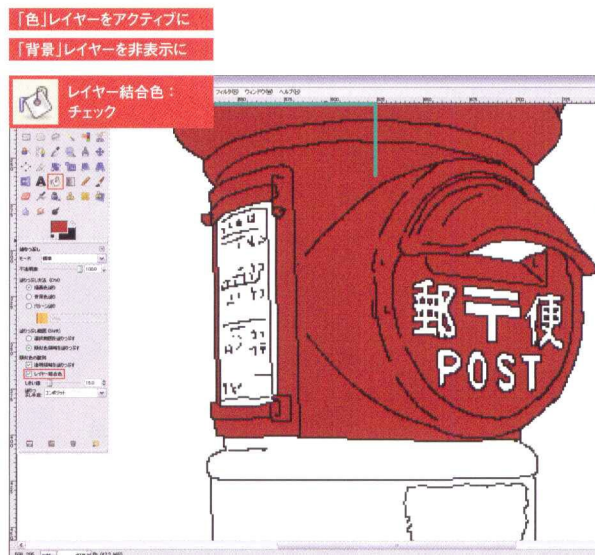
全レイヤーを表示

「背景」レイヤーをアクティブに

2-02 「塗りつぶし」ツールで着色

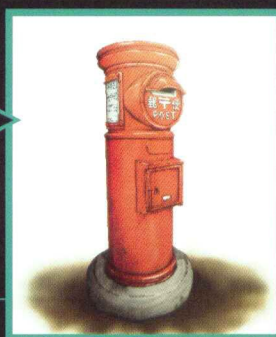
「背景」レイヤーを非表示にし、「色」レイヤーをアクティブにする。「塗りつぶし」ツールのオプションを「レイヤー結合色：チェック」とし、ポストを塗りつぶす。線画が途切れていると色がもれるので、そのつど線画を修正する。この作業をくり返してポスト全体を着色する。

「色」レイヤーをアクティブに

「背景」レイヤーを非表示に

レイヤー結合色：
チェック

07 Graphic Technique 手描き風ポストのイラスト

GIMPはペンタブレットにも対応しています。
ここではペンタブを利用して、写真からイラストを作成してみましょう。

▶講師：TKNK　▶ソフトVer：GIMP 2.6
▶素材提供：ゆんフリー写真素材集　▶URL：http://www.yunphoto.net/

3 質感を加工

ポスト部分を選択範囲にし、「ブラシ」「消しゴム」ツールで、汚れやハイライトを描画したり「ブレンド」ツールで全体的な光の方向を決めて、ポストに質感をつけていきます。

3-01 ポストの汚れを描画する

「背景」レイヤーを非表示にし、新規レイヤー（名称:汚れ）を追加する。「ファジー選択」ツールで白部分を選択し、【選択範囲を反転】を実行。ポストのみが選択されてる状態にして、「ブラシ」ツールでポストに汚れを描いていく。描き終わったら「汚れ」レイヤーのモードを「乗算」に変更しよう。「消しゴム」ツールでつきすぎた汚れを消すなど、調整する。ブラシの種類や透明度も変えつつ、納得がいくまで質感を整えよう。

「背景」レイヤーを非表示に

レイヤー＞レイヤーを追加
名称：汚れ

レイヤー結合色：チェック

選択＞選択範囲を反転

描画色：グレー
不透明度：若干さげる

「汚れ」レイヤー　モード：乗算

不透明度：若干さげる

3-02 ハイライトを追加する

新規レイヤー（名称:ハイライト）を追加し、モードを「スクリーン」に変更。「ブラシ」ツールでポイントにハイライトを描き、「消しゴム」ツールで消したり、「にじみ」ツールでなじませたりして、ハイライトの形を整える。

レイヤー＞レイヤーを追加
名称：ハイライト
モード：スクリーン

描画色：グレー

3-03 グラデーションを適用

新規レイヤー（名称：グラデ暗い）を追加する。「ブレンド」ツールで「グレー→透明」の線形グラデーションを下部からポストの中心に向かってかけ、レイヤーモードを「乗算」に変更する。つぎに、新規レイヤー（名称:グラデハイライト）を追加し、今度は放射状グラデーションを右上からポストの中心に向けて描画し、レイヤーモードを「スクリーン」に変更する。

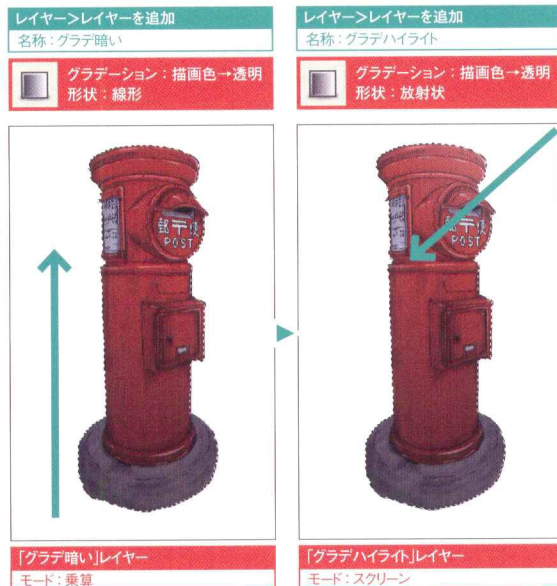
レイヤー＞レイヤーを追加
名称：グラデ暗い

グラデーション：描画色→透明
形状：線形

「グラデ暗い」レイヤー
モード：乗算

レイヤー＞レイヤーを追加
名称：グラデハイライト

グラデーション：描画色→透明
形状：放射状

「グラデハイライト」レイヤー
モード：スクリーン

3-04 ぼかしたハイライトを描画

新規レイヤー（名称：ハイライト2）を追加し、レイヤーモードを「スクリーン」にする。「ブラシ」ツールでボケたブラシを選択し、ぼやけたハイライトをザッと描く。つぎに、「消しゴム」ツールで描いたハイライトを汚す感じで消していき、微妙なくすみを表現する。

レイヤー＞レイヤーを追加
名称：ハイライト２
モード：スクリーン

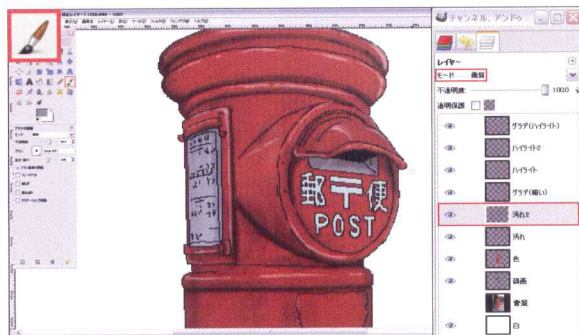
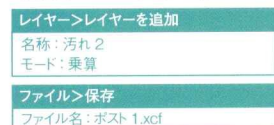
ブラシ：Circle Fuzzy(17)
拡大縮小：3.78

3-05 「ブラシ」ツールで立体感をつける

新規レイヤー（名称：汚れ2）を追加し、レイヤーモードを「乗算」に変更する。ポストの立体感をより出すために、「ブラシ」ツールで角やくぼみなど段差を重点に描いていく。ここまで終わったら、ひとまずポストは完成なので、名前（ポスト1.xcf）を付けて保存。

レイヤー＞レイヤーを追加
名称：汚れ２
モード：乗算

ファイル＞保存
ファイル名：ポスト1.xcf

ファイル名:ポスト1.xcf

to be continued ▷

4 地面を描画

「ブラシ」「消しゴム」「にじみ」ツールを駆使してポストの下に地面を描画していきます。
ポストの背部分に影を追加したら、画像サイズを変更し、保存しましょう。

4-01 地面ベースを描く

「背景」と「白」レイヤーを非表示にし、「線画」レイヤーを右クリックして「可視レイヤーの統合」を実行。新規レイヤー（名称：地面）を追加し、「ブラシ」ツールでオプションの不透明度をさげて、茶色の地面をざくざく描く。続けてポストと地面の設置面にこげ茶色を重ねて塗る。

「背景」「白」レイヤーを非表示に

「線画」レイヤーを右クリック→「可視レイヤーの統合」

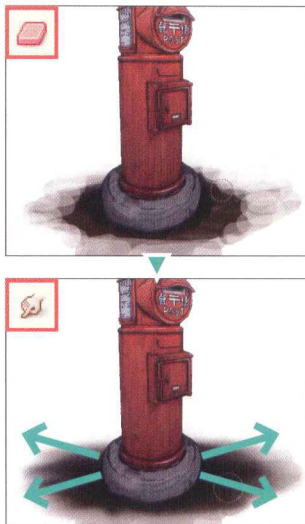
レイヤー>レイヤーを追加

名称：地面　配置：「線画」の下

「白」レイヤーを表示

描画色：茶色
不透明度：下げる

4-02 地面をなじませる

「消しゴム」ツールで余分なところを消し、「にじみ」ツールで地面をなじませる。中心から外を意識してドラッグするのがコツだ。

4-03 ポストの背部分に影を追加

「線画」レイヤーの名称を「ポスト」に変更し複製。複製レイヤーの名前を「ポスト乗算」に変更。ポスト縦半分を「消しゴム」ツールで消し、レイヤーモードを「乗算」に変更。これでポストの背中部分に影ができる。

「線画」レイヤーの名称変更

名称：ポスト

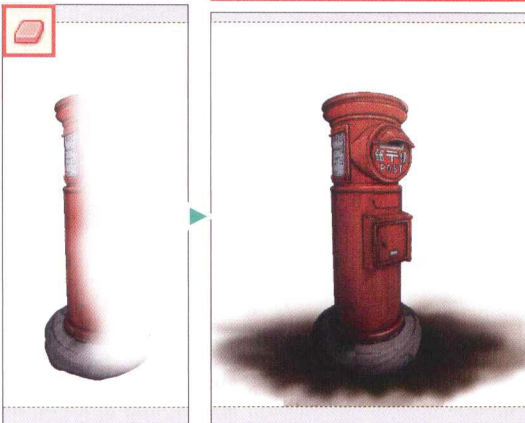
「ポスト」レイヤーを複製

名称：ポスト乗算

「ポスト」「白」以外のレイヤーを非表示に

「ポスト乗算」レイヤー

モード：乗算

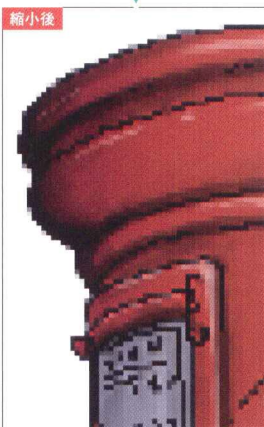
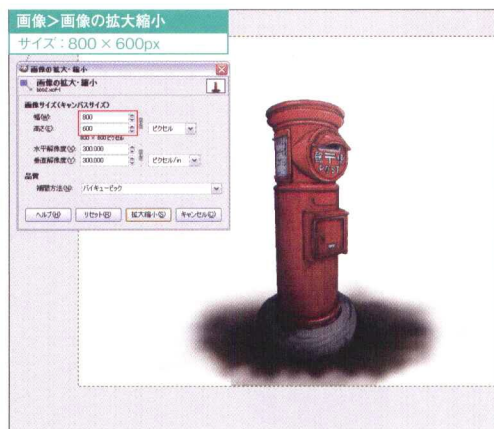
「ポスト」「地面」レイヤーを表示

4-04 画像サイズを変更

【画像の拡大・縮小】を実行して、画像サイズを「800×600」に変更する。これで、カクカクしていた線画部分がスムージングがかかったようになじむ。

画像>画像の拡大縮小

サイズ：800 × 600px

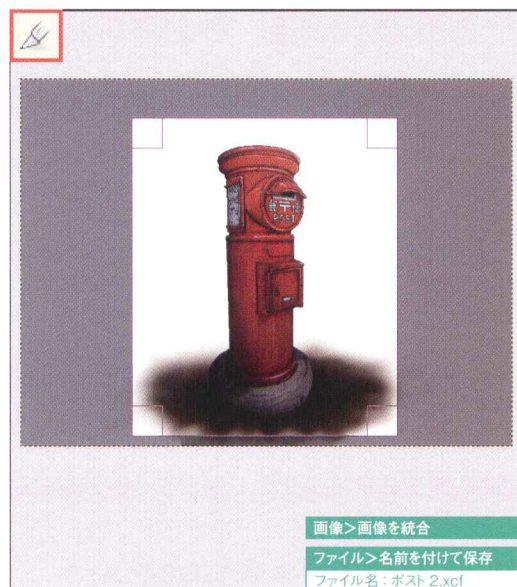
縮小前

縮小後

4-05 適当な大きさにトリミング

「切り取り」ツールで、画像をちょうどいい大きさにトリミングする。【画像を統合】を実行後に、【名前を付けて保存】で別名（ポスト2.xcf）で保存しておこう。

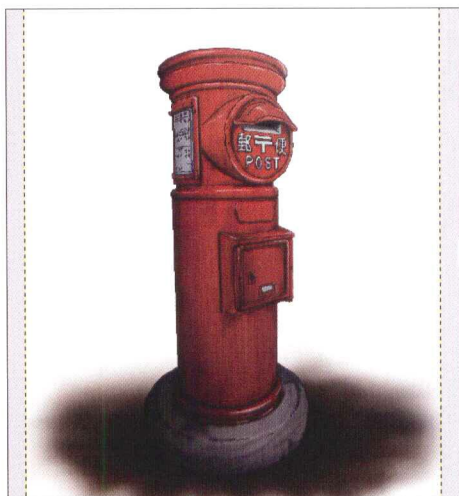
画像>画像を統合

ファイル>名前を付けて保存

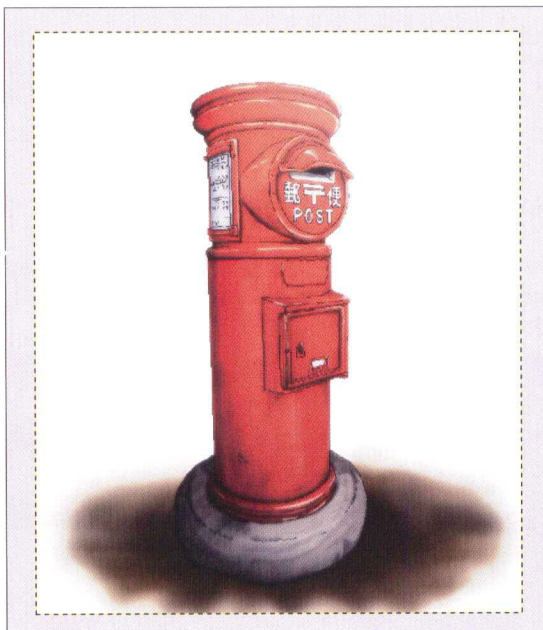
ファイル名：ポスト 2.xcf

5 空気感を表現

【ガウシアンぼかし】を適用した複製レイヤーを「加算」モードで重ねて、やわらかい光を表現します。
さらに、全体に黄緑の色味を追加し、光をより暖かみのあるものにして完成です。

5-01 やわらかい光の表現

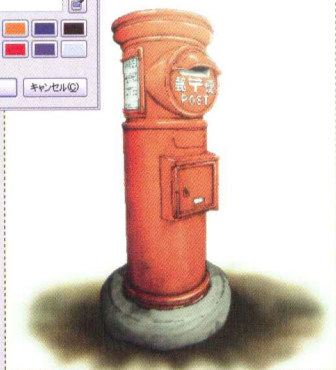
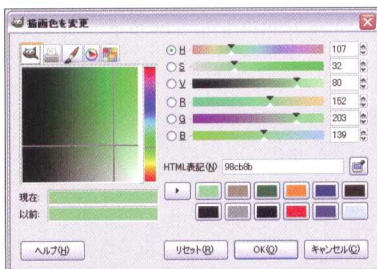
「ポスト」レイヤーを複製し、コピーしたレイヤーを【ガウシアンぼかし】フィルタを適用してぼかす。「ポストコピー」レイヤーのモードを「加算」に変更し、不透明度を70%にさげる。これでポストにやわらかい光があたっているような表現ができる。

「ポスト」レイヤーを複製

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：5

「ポストコピー」レイヤー
モード：加算　不透明度：70%

2-04 黄緑の色味を追加する

レイヤー>レイヤーを追加
名称：平面
モード：オーバーレイ

描画色：パステル緑
(R152 G203 B139)

新規レイヤー（名称：平面）を追加し、レイヤーモードを「オーバーレイ」にしておく。「塗りつぶし」ツールを選択し、描画色をパステル系のグリーンにして、画面全面を塗りつぶそう。画面全体が黄みがかり、優しい温もりのあるポストが完成した。最後に【画像を統合】を実行して、別名で保存しよう。

ファイル>名前を付けて保存
ファイル名：ポスト 3.xcf

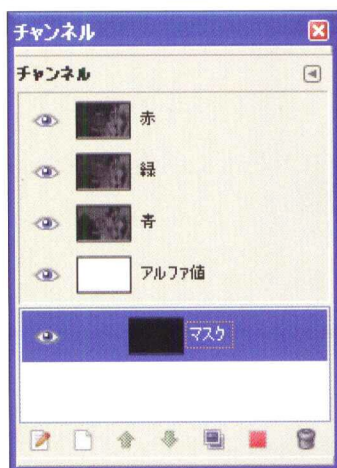
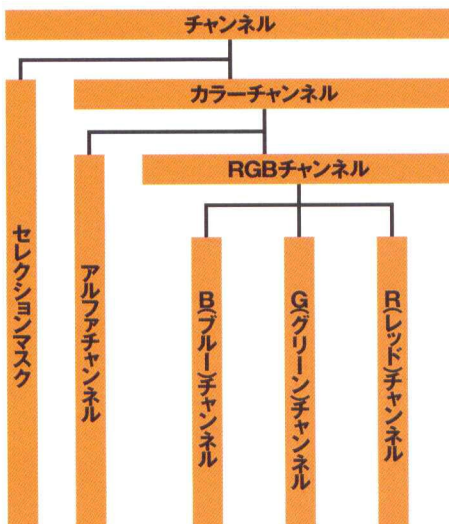
懐かしいポストの形に合った、ノスタルジーを感じさせるイラストが完成。
ペンタブがあれば、こんな手描き風のイラストもGIMPで描くことができます。

COMPLETION

Column 04
GIMP基本ツールの応用技②
チャンネルを極める

「チャンネル」ダイアログは、GIMPに搭載されたダイアログの中でもわかりにくいもののひとつだ。そこで、ここではチャンネルの基本的な概念やチャンネルダイアログの具体的な使い方などを解説していこう。GIMPでフォトレタッチを行なう上で、絶対必要な知識というわけではないのだが、チャンネルの役割をしっかり知っておけば、あとで必ず役に立つハズだ。

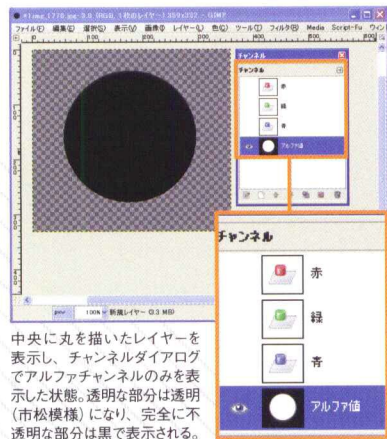
1 チャンネルとはそもそもどういうものか?

チャンネルとは、画像やレイヤーに対して、色やマスクの状態を特定の条件のみで表示させることができる機能のこと。GIMPでは大きく分けて「RGBチャンネル」、「アルファチャンネル」、「セレクションマスク」の3つが存在している。

チャンネルダイアログでは、RGBチャンネルの3つとアルファチャンネルの各状態がわかる。なお、作成したセレクションマスクは一番下に表示される。

2 RGBチャンネルとは?

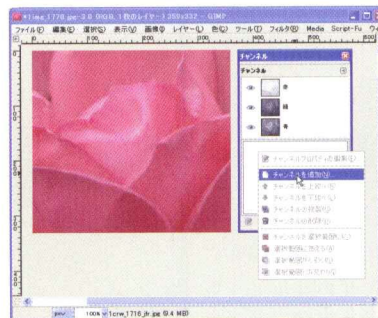
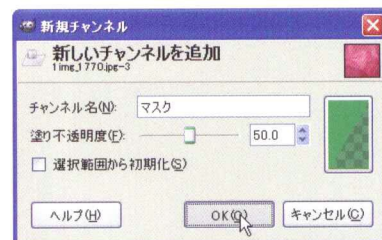
画像で使われている色を、赤(R)、緑(G)、青(B)の3つに分け、各状態を表示しているのがRGBチャンネルだ。この3色は光の三原色で分かれており、すべてが100%になると白色となる。なお、インデックスカラーではRGBチャンネルは使われない。

RGBチャンネルには色別に3つのチャンネルに分かれている。これらを合成すると、元の画像の色になるのだ。チャンネルダイアログでは、各チャンネルを非表示にすることも可能となっている。

3 アルファチャンネルとは?

アルファチャンネルとは、簡単に言えば「不透明度」のこと。レイヤー1枚ごとにアルファチャンネルは存在しており、透明/不透明の状態をコントロールしている。アルファチャンネルだけを表示させると、不透明の状態が黒色で表示されるようになる。

中央に丸を描いたレイヤーを表示し、チャンネルダイアログでアルファチャンネルのみを表示した状態。透明な部分は透明(市松模様)になり、完全に不透明な部分は黒で表示される。

4 セレクションマスクとは?

セレクションマスクとは、ユーザーが自分で作成/編集できるチャンネルで、画像に対して指定した色でのマスキングが可能となる。やや仕組みがわかりにくいのだが、クイックマスクのチャンネル版だと思っていれば問題ないだろう。作成したマスクは、選択範囲へ変換することが可能だ。

チャンネルダイアログ上で右クリックし、「チャンネルを追加」を選択。これでセレクションマスクが作成できる。

色や不透明度を選択してチャンネルを作成。あとはブラシツールなどでマスクを編集しよう。なお、このマスクは一時的なものなので、画像としては出力されない。

デジタルアート編

Digital Art

DigitalArt 01

幻想的なグラスフィッシュ

魚と森の写真を合成して、幻想的な空間を泳ぐグラスフィッシュを作成してみましょう。選択範囲の作成と「レイヤーモード」を駆使して、2枚の写真が自然になじむように合成します。

▶月刊「Windows100%」09年02月号掲載
▶講師：TKNK
▶ソフト Ver：GIMP 2.6
▶素材画像提供：ゆんフリー写真素材集
▶URL：http://www.yunphoto.net/

1 魚を加工

魚を選択範囲にして切り出し、ひれ部分を「にじみ」ツールでにじませます。
背景の素材画像をレイヤーとして開き、背景とは別に魚部分に【ずらしマップ】で合成し、調整しましょう。

1-01 魚以外の背景を消去

魚の素材画像を開き、レイヤー名を「魚」に変更する。「パス」ツールで魚の輪郭を囲んでいく。ひれ部分は少し大きく取り、囲み終わったら「パスを選択範囲に」を選択後、選択範囲を反転。「魚」レイヤーを右クリックし「アルファチャンネルを追加」を実行したら、「Delete」キーを押して選択範囲を削除し、【選択を解除】する。

パスを選択範囲に(O)

「魚」レイヤーを右クリック→「アルファチャンネルを追加」

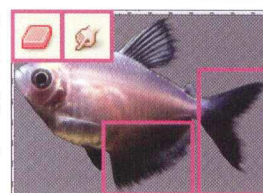
Deleteキー

選択>選択範囲を反転

選択>選択を解除

1-02 背びれをなじませる

ブラシ：Circle Fuzzy(17)

背びれのあいまいな切り抜きを修正する。「消しゴム」ツールでギザギザになるように消しこみ、「にじみ」ツールで外側に向かってドラッグして滑らかにする。背びれ同様、尾びれ・腹びれも、「消しゴム」と「にじみ」ツールで修正しておく。

1-03 魚部分に背景を合成

【ファイル>レイヤーとして開く】で背景画像を選択して開き、「魚」レイヤーの下に配置する。背景レイヤーに【ガウシアンぼかし】を適用してぼかす。つぎに、「背景」レイヤーをコピーし、背景レイヤーの上に配置する。作成した「背景コピー」レイヤーに【ずらしマップ】フィルタを適用し、ガラスのような質感に加工。

ファイル>レイヤーとして開く
ファイル名：yun808.jpg

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：30

「背景」レイヤーを複製
「背景」レイヤーの上に配置

「背景コピー」レイヤーをアクティブに
フィルタ>マップ>ずらしマップ
X/Y：80　マップ：魚レイヤー

1-04 覆い焼きモードで魚を加工

「魚」レイヤーをアクティブにし、「ファジー選択」ツールで透明部分を選択。つぎに「背景コピー」レイヤーをアクティブにし、アルファチャンネルを追加したら、「Delete」キーで選択範囲を消去。選択を解除後、「魚」レイヤーのモードを「覆い焼き」に変更する。

「魚」レイヤー以外を非表示に
「魚」レイヤーをアクティブに

「魚」レイヤーを非表示に

「背景コピー」レイヤーを右クリック→「アルファチャンネルを追加」
Deleteキー

選択>選択を解除

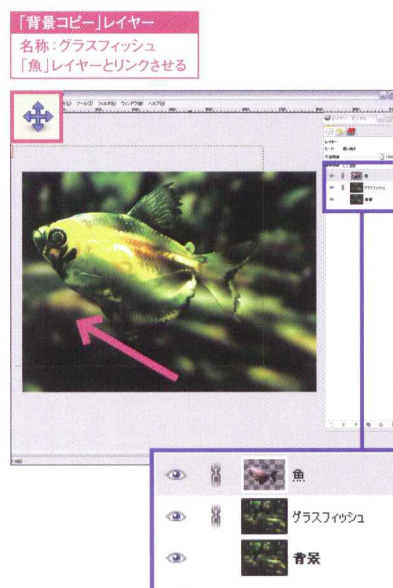
「魚」レイヤー
モード：覆い焼き

「背景」レイヤーを表示

1-05 魚の位置を調整

「背景コピー」レイヤーの名前を「グラスフィッシュ」に変更。「魚」レイヤーと「グラスフィッシュ」レイヤーをリンク（鎖アイコンを表示）し、レイヤーをまとめて「移動」ツールで適当な位置に移動する。

「背景コピー」レイヤー
名称：グラスフィッシュ
「魚」レイヤーとリンクさせる

魚
グラスフィッシュ
背景

2 オーラを追加

新規レイヤー上で、【炎】フィルタでオーラを作成し、魚の周りにバランス良く配置しましょう。
グラデーションとレイヤーの重ねとレイヤーモードで水中の光を表現します。

2-01 【炎】フィルタでオーラを作成

「オーラ」という名称の新規レイヤーを作成し、【炎】フィルタを実行する。魚を取り巻くオーラをイメージして、それにあう形になるまで編集し、複数のオーラを作成する。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：オーラ

フィルタ>下塗り>ネイチャー>炎
明るさ：5
カラーマップ：背景レイヤー
「編集」ボタンをクリック

2-02 オーラの位置を調整

回転&移動ツールでバランスよくオーラを配置。「オーラ」レイヤーのモードを「覆い焼き」に変更し、背景以外のレイヤーすべてをリンクさせ見栄えのいい位置に移動する。ここで一度、名前（グラスフィッシュ01.xcf）を付けて保存する。つぎにレイヤーを右クリックし「画像の統合」を実行する。

「オーラ」レイヤー
モード：覆い焼き

ファイル>保存
ファイル名：グラスフィッシュ01.xcf

背景レイヤー以外のレイヤーをリンク

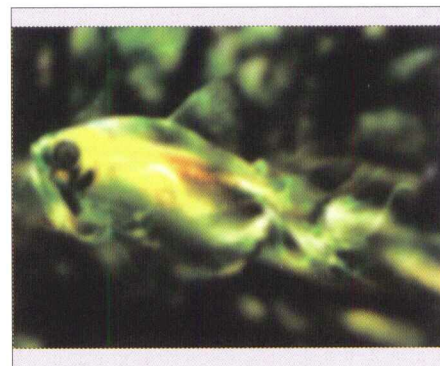
レイヤーを右クリック
画像の統合

2-03 ソフトフォーカスの表現

「背景」レイヤーをコピーし、【ガウシアンぼかし】フィルタを適用。「背景コピー」レイヤーのモードを「比較（明）」に変更し、不透明度は80%にしてソフトフォーカスを表現しよう。

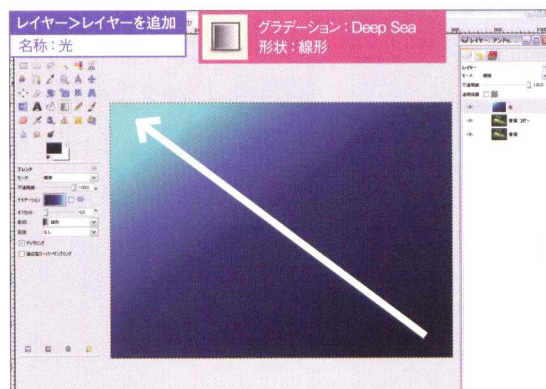
「背景」レイヤーを複製

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：15

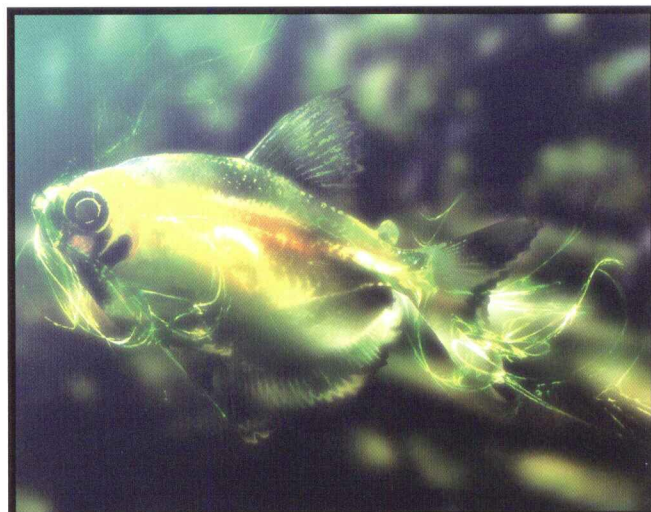
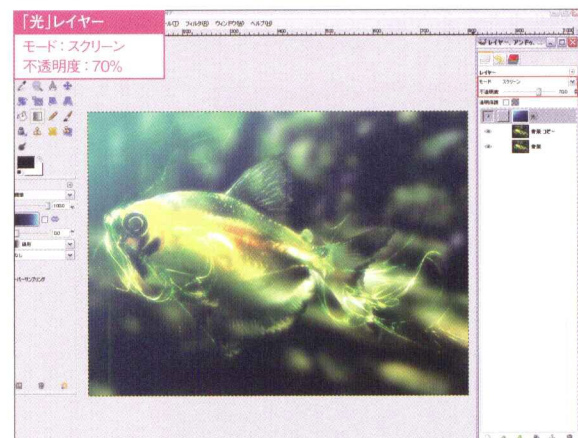
「背景コピー」レイヤー
モード：比較（明）
不透明度：80%

2-04 グラデーションを光で表現

「光」という新規レイヤー追加し、ブレンドツールで「Deep Sea」のグラデーションを右下から左上に向かってかける。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：光

グラデーション：Deep Sea
形状：線形

2-04 「光」レイヤーをスクリーンモードに

「光」レイヤーのモードを「スクリーン」に、不透明度を70%に変更して、下の画像を透過させたら完成となる。

「光」レイヤー
モード：スクリーン
不透明度：70%

背景用の素材画像をほかの色合いのものに変えるだけで、また雰囲気の違う不思議な画像を作成することができます。

COMPLETION

DigitalArt 02

水面に浮かぶ神秘の花

デジカメで撮った花の画像を加工して、水面に浮かび上がる神秘的な花のグラフィックを作成しましょう。花を発光させることで、普通の花を神秘的に見せることができます。

▶講師 ： TKNK
▶ソフト Ver：GIMP.2.6
▶素材提供：ゆんフリー写真素材集
▶URL：http://www.yunphoto.net/

1 花を切り抜く

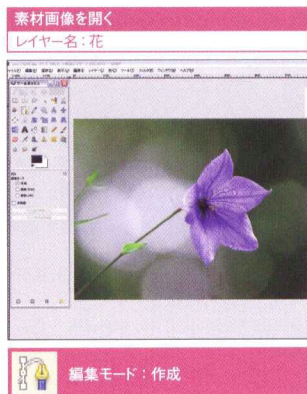
素材画像を開いたら、「パス」ツールで花を囲んでいき、「パスを選択範囲に」を実行します。
選択範囲を反転し、レイヤーにアルファチャンネルを追加したら背景を消去して、花の画像だけにしましょう。

1-01 「パス」ツールで花を選択範囲に

素材画像を開き、レイヤー名を「花」に変更する。「パス」ツールで花の輪郭を囲んでいき、囲み終わったらツールオプションの「パスを選択範囲に」ボタンを押してパスを選択範囲に変換する。

素材画像を開く
レイヤー名：花

編集モード：作成

パスを選択範囲に

1-02 花部分を切り出す

【選択範囲を反転】を実行。レイヤーを右クリックして「アルファチャンネルを追加」してからDeleteキーを押して背景を削除し、【選択を解除】する。

選択＞選択範囲を反転

レイヤーを右クリック
→「アルファチャンネルを追加」

Deleteキー

選択＞選択を解除

2 水面を描画

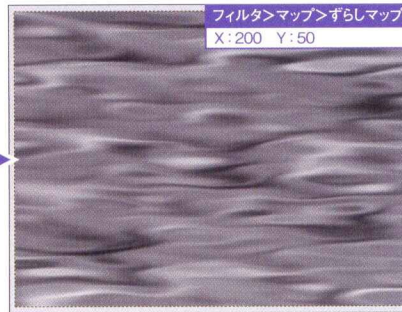
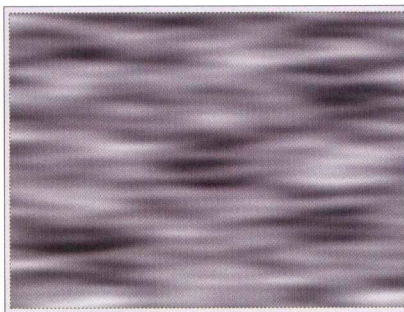
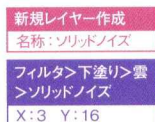
【ソリッドノイズ】と【ずらしマップ】フィルタで「水面」を描画します。
「ブレンド」ツールで「黒→透明」「紫→透明」のグラデーションを描画し、水面に着色しましょう。

2-01 フィルタで水面を描画

新規レイヤー（名称:ソリッドノイズレイヤー）を追加し、【ソリッドノイズ】フィルタを適用して"もや"を描画する。つぎに【ずらしマップ】フィルタを実行して、水面のような質感に加工する。

新規レイヤー作成
名称：ソリッドノイズ

フィルタ＞下塗り＞雲＞ソリッドノイズ
X：3　Y：16

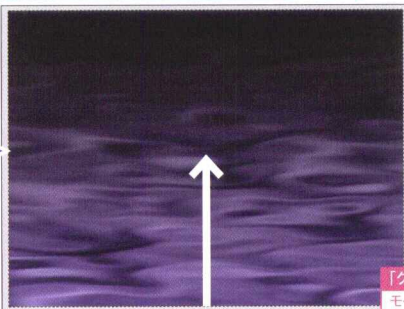
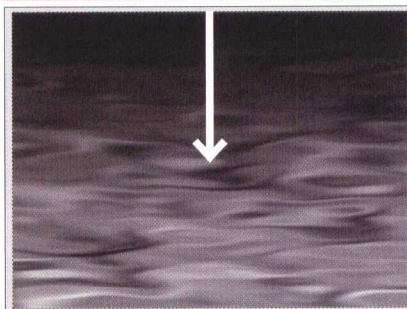
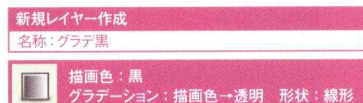
フィルタ＞マップ＞ずらしマップ
X：200　Y：50

2-02 グラデーションで着色

新規レイヤー（名称：グラデ黒）を追加し、「ブレンド」ツールで上から下へ向かって「黒→透明」の線形グラデーションを描画する。上部が暗くなったことで奥行きが表現される。つぎに、新規レイヤー（名称:グラデ紫）を追加し、下から上へ「紫→透明」のグラデーションを描画し、水面に着色する。「グラデ紫」レイヤーのモードは「微粒結合」に変更にしておこう。

新規レイヤー作成
名称：グラデ黒

描画色：黒
グラデーション：描画色→透明　形状：線形

新規レイヤー作成
名称：グラデ紫

描画色：紫（R66 G63 B119）
グラデーション：描画色→透明　形状：線形

「グラデ紫」レイヤー
モード：微粒結合

3 写り込みを作成

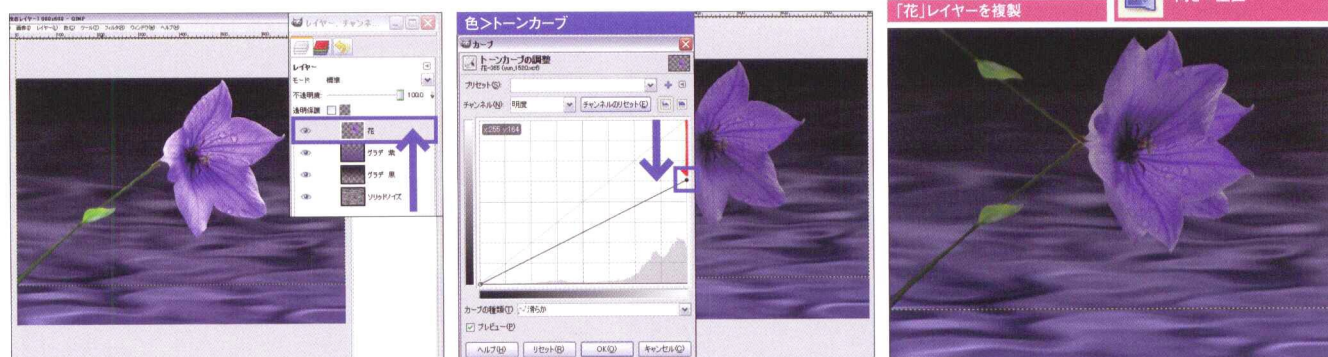
花の色を背景に合わせて調整します。つぎに、「花」レイヤーを複製&水平反転して、写り込みの位置に移動。
「花写り込み」レイヤーに【ずらしマップ】で水紋を追加し、茎の不要部分を消去しましょう。

3-01 花レイヤーを複製&反転

「花」レイヤーをレイヤーウインドウ上で一番上になるように配置し、【トーンカーブ】で背景画像に合わせて少し暗くなるように調整する。「花」レイヤーを複製し、「鏡面反転」ツールを選択して画面上をドラッグし、垂直反転させる。

色>トーンカーブ

「花」レイヤーを複製

向き：垂直

3-02 写り込みに波紋をくわえる

反転した「花コピー」レイヤーを「移動」ツールで下方向にドラッグして、一番下の花びらが水面から離れた位置に配置する。つぎに、【ずらしマップ】フィルタを実行して、映りこんだ花に水紋をくわえ、「ソリッドノイズ」レイヤーの画像（水紋）に合うように移動。「花コピー」レイヤーの不透明度を40%〜60%（目合わせ）に変更する。

フィルタ>マップ>ずらしマップ
Y：50
ソリッドノイズレイヤーの画像を元にずらす

「花コピー」レイヤー
不透明度：40〜60%

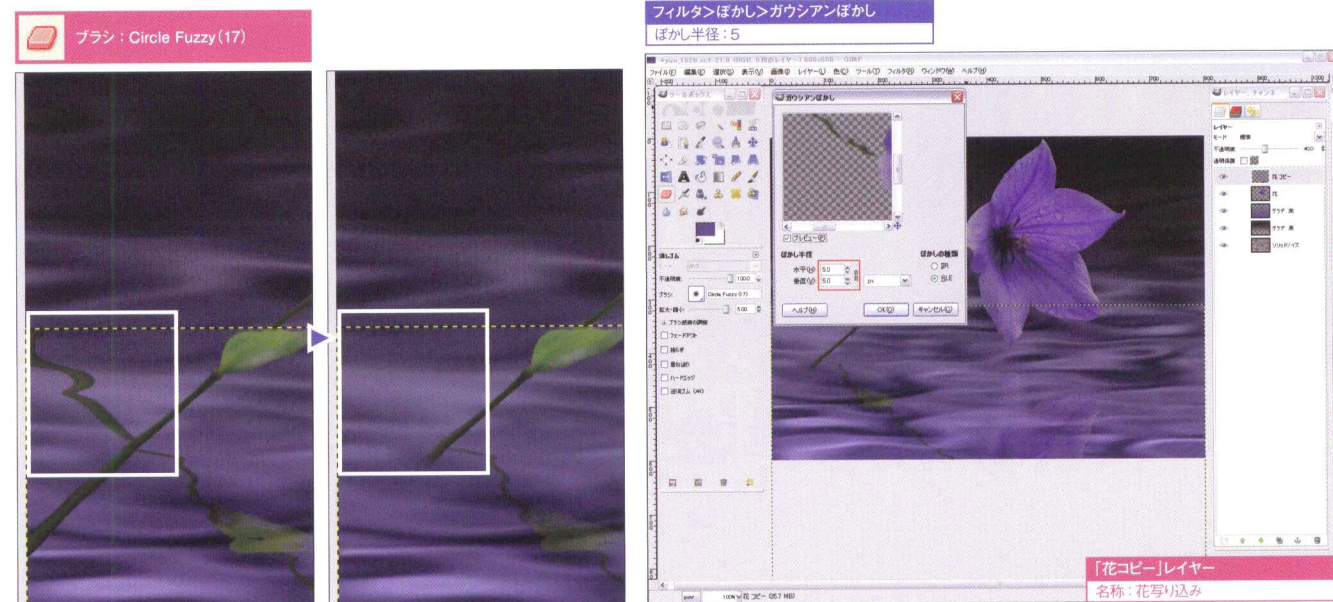
3-03 写り込みの不要部分を消す

「花」と「花コピー」レイヤーの水面接地部分の茎を、「消しゴム」ツールで消していく（ブラシは「Circle Fuzzy」に設定して徐々に消えていく感じにする）。「花コピー」レイヤーに【ガウシアンぼかし】フィルタを適用し、レイヤー名を「花写り込み」に変更すれば水面に写りこんだ花が完成となる。

ブラシ：Circle Fuzzy（17）

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：5

「花コピー」レイヤー
名称：花写り込み

Mysterious Flower

4 花をより美しく

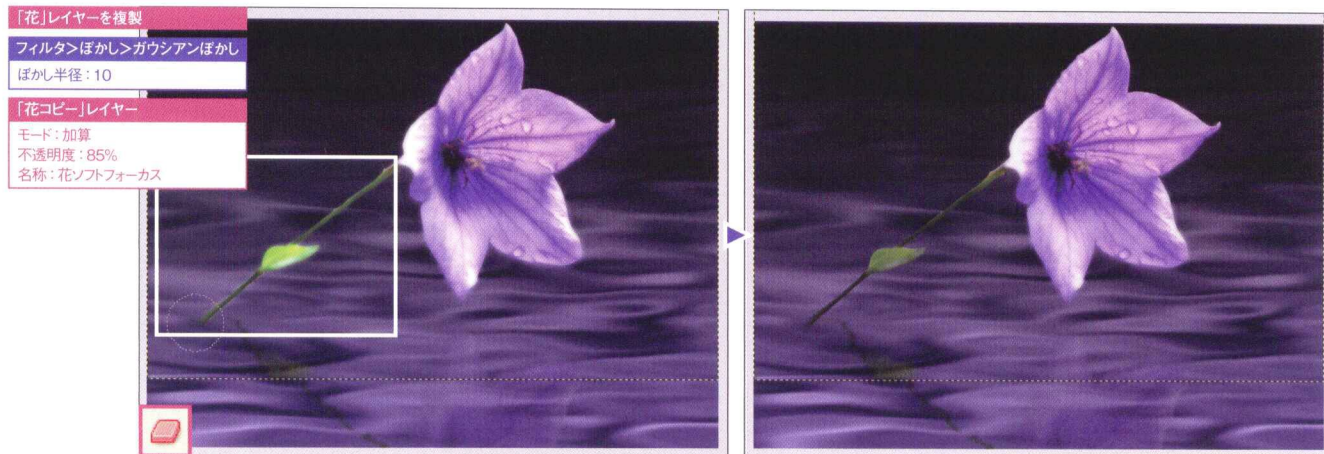
「花」レイヤーを複製し、ぼかしをかけたあとにレイヤーモードを「加算」に変更して花を発光させます。
新規レイヤーを追加し、画面外の右上から画面の中心に向けて「水色→透明」のグラデーションを描画して、光を表現します。

4-01 花を発光させる

「花」レイヤーを複製し、【ガウシアンぼかし】フィルタでぼかしをかける。「花コピー」レイヤーのモードを「加算」に、不透明度を85%に変更して、花を発光させる。花の茎部分を「消しゴム」ツールで消して、花びらだけ発光している感じに加工し、レイヤー名を「花ソフトフォーカス」に変更する。

「花」レイヤーを複製

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：10

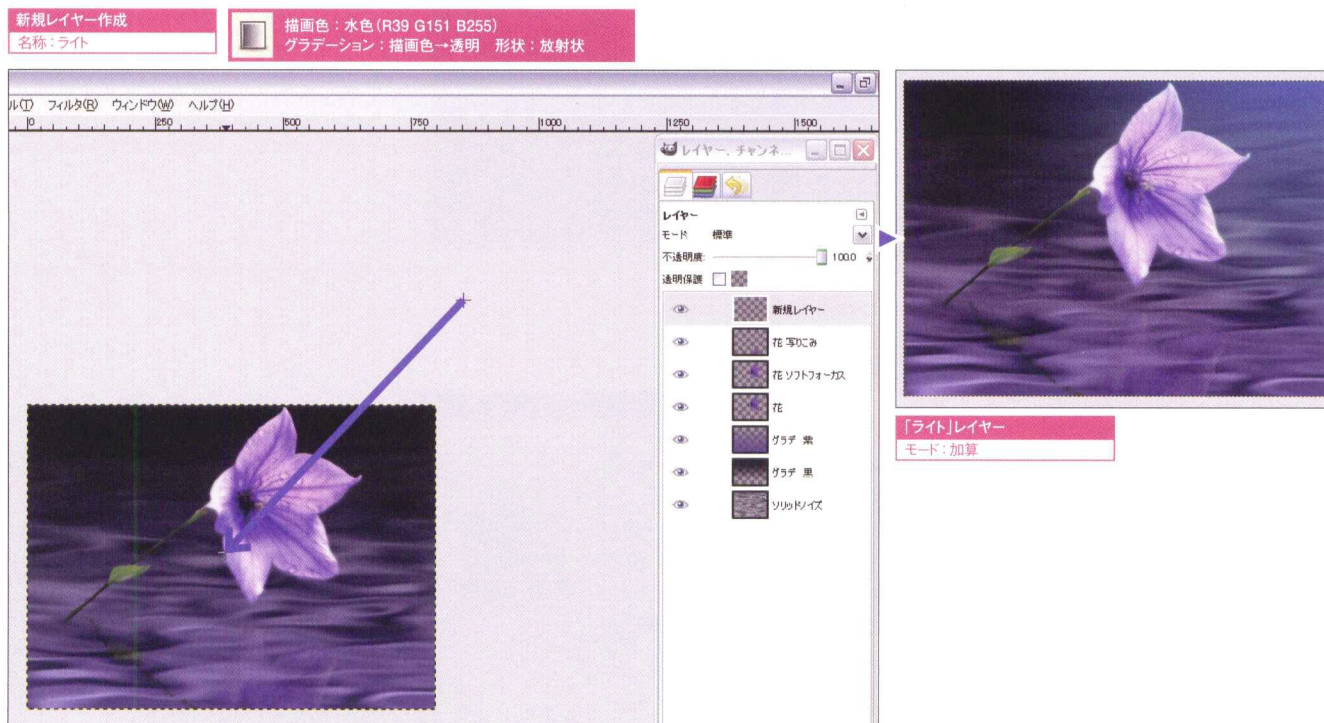
「花コピー」レイヤー
モード：加算
不透明度：85%
名称：花ソフトフォーカス

4-02 グラデーションで光を追加

新規レイヤー（名称:ライト）を追加。「ブレンド」ツールで「水色→透明」の放射状グラデーションを、画像の離れたところから画像の中心にかけて（右上から左下へ）描画して、光を表現する。つぎに、「ライト」レイヤーのモードを「加算」に変更しておこう。

新規レイヤー作成
名称：ライト

描画色：水色（R39 G151 B255）
グラデーション：描画色→透明　形状：放射状

「ライト」レイヤー
モード：加算

02 Mysterious Flower

5 最終調整

2枚のグラデーションレイヤーを複製し、配置やレイヤーモードを調整して、メリハリを付けます。
水面の花が完成したら、あとは好みで装飾してみましょう。

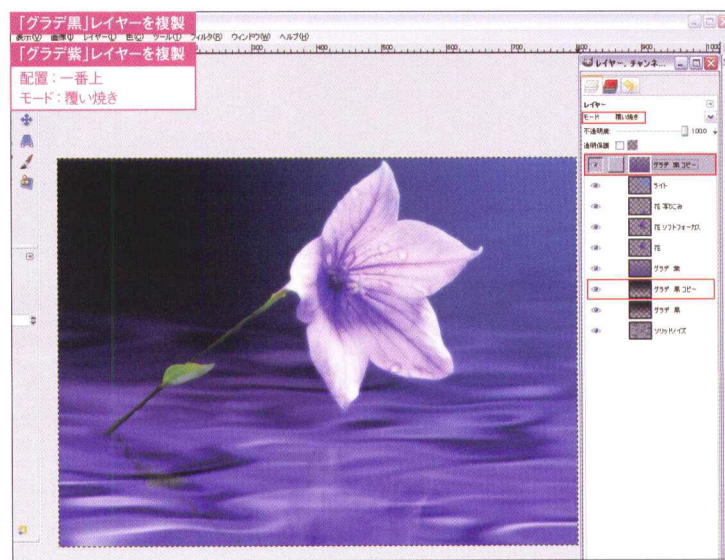
5-01 メリハリを付ける

「グラデ黒」レイヤーを複製する。つぎに「グラデ紫」レイヤーも複製し、一番上に配置してレイヤーモードを「覆い焼き」に変更する。これで、暗い所はより暗く、明るい所は明るく、全体にメリハリをつけられる。これで「水面の花」は完成なので、名前を付けて保存する。

「グラデ黒」レイヤーを複製
「グラデ紫」レイヤーを複製
配置：一番上
モード：覆い焼き

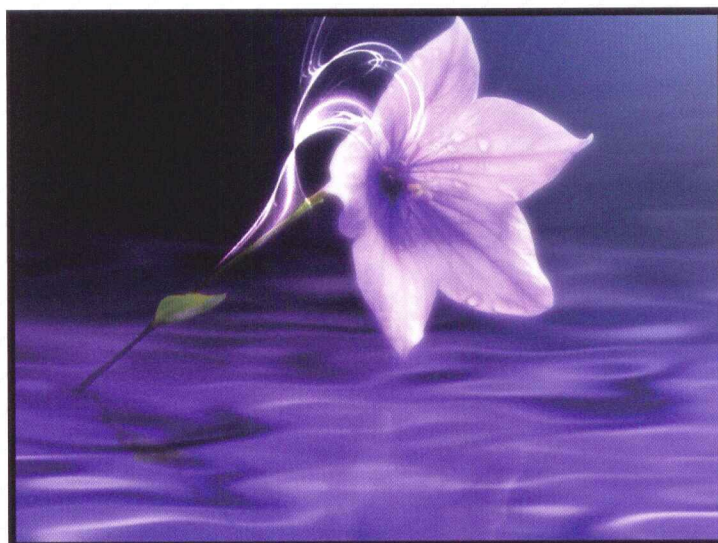
5-02 アレンジ1―【炎】フィルタ

ここからは応用なので、好きになようにアレンジしてみよう。今までのレイヤーをすべて統合し、新規レイヤーに【炎】フィルタを実行。ウインドウが開いたら、「編集」ボタンを押して、「種類」を決めて、「乱数を振る」ボタンを押して、好みのイメージになるように編集する。

画像＞画像の統合
新規レイヤー作成
フィルタ＞下塗り＞ネイチャー＞炎

5-03 アレンジ2―グラデーション

【炎】フィルタで作成した装飾パーツを花に合わせてサイズや位置を調整し、レイヤーを統合。「花」レイヤーを複製し、レイヤーモードを「比較（明）」に変更。さらに新規レイヤーを追加し、「紫→透明」の線形グラデーションを斜めに描画して、レイヤーモードを「オーバーレイ」に変更。

下のレイヤーと統合
「花」と「新規レイヤー」を統合
「花」レイヤーを複製
モード：比較（明）

新規レイヤー作成
名称：グラデーション
描画色：紫（R68 G64 B121）
グラデーション：描画色→透明　形状：線形
「グラデーション」レイヤー
モード：オーバーレイ

水面に浮かぶ「神秘の花」のグラフィックが完成しました。
【ソリッドノイズ】【ずらしマップ】による水面の作成方法はよく使うので、セットで覚えておきましょう。

COMPLETION

DigitalArt 03

溶けゆく氷の中の人物

素材画像を使わずにゼロから氷のグラフィックを描画し、人物の写真を合成して、氷に閉じこめられた女性の画像を作成してみましょう。

▶講師：佐々木康
▶URL：http://www.8-0-8.org/
▶ソフトVer：GIMP.2.6
▶モデル：大久保麻梨子
月刊「Windows100%」05年01月号掲載

1 氷の作成

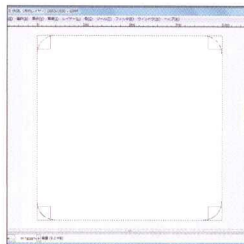
【ソリッドノイズ】フィルタで氷のベースを作成し、【オブジェクトにマップ】で立体化。青く着色したあと、【極座標】フィルタで氷の質感を表現しましょう。

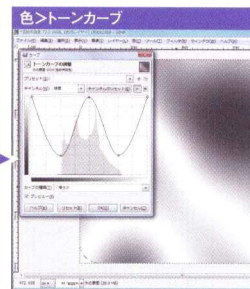
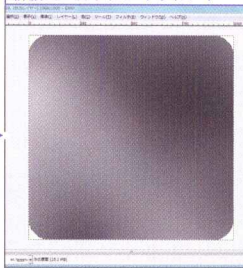
1-01 氷のベースを作成する

幅・高さが1000ピクセルの新規画像を作成。「矩形選択」ツールでキャンバスを囲み、角を丸める。新規レイヤー（名称:氷の表面）を追加し、【ソリッドノイズ】を適用。さらに【トーンカーブ】で画像にメリハリをつける。

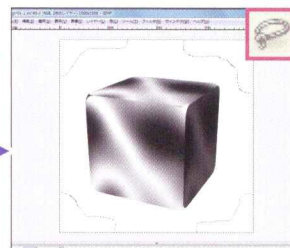
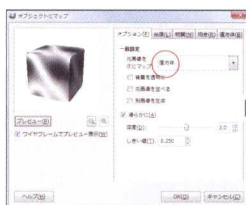
ファイル>新しい画像を作成
サイズ：1000×1000px

角を丸める：100
開始位置：0
大きさ：1000

レイヤー>レイヤーを追加
名称：氷の表面

フィルタ>下塗り>雲>ソリッドノイズ
詳細：1 Xサイズ Yサイズ：1

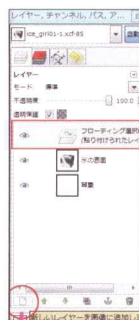
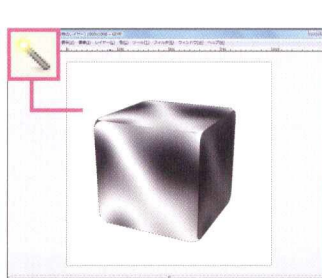
色>トーンカーブ

1-02 【オブジェクトにマップ】で立体化

【オブジェクトにマップ】フィルタを下記の数値で実行し、氷を立方体に加工する。

フィルタ>マップ>オブジェクトにマップ
【オプション】元画像を次にマップ：直方体
【向き】回転X：20、Y：25、Z：0
【直方体】画像を直方体の表面にマップ：すべての面を「氷の表面」レイヤーに指定

描画色：白

「自由選択」ツールでキャンバスの四隅にできた汚れを大まかに選択し、白で塗りつぶす。

1-03 「氷」レイヤーを作成

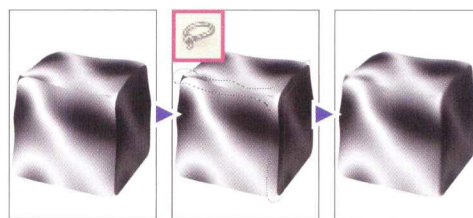
「ファジー選択」ツールで「しきい値」を下げ、画像の白い箇所をクリックし、【選択範囲を反転】を実行。つぎに、画像をコピーして貼り付け、「新規レイヤー」ボタンをクリックしてレイヤーに変換し、レイヤー名を「氷」に変更する。

選択>選択範囲を反転
編集>コピー
編集>貼り付け

フローティングレイヤー
名称：氷

1-04 氷の形を歪ませる

「氷」レイヤーをキャンバスに合わせ、「氷の表面」レイヤーを非表示にする。【対話的歪め】フィルタを適用し、「歪めモード:移動」でドラッグしながら氷が溶けかけているような形に変形させていく。「自由選択」ツールでエッジがはっきりした部分を選択し、境界をぼかした後、【ガウシアンぼかし】でなじませる。

レイヤー>レイヤーをキャンバスに合わせる
「氷の表面」レイヤーを非表示に
フィルタ>変形>対話的歪め
歪めモード：移動

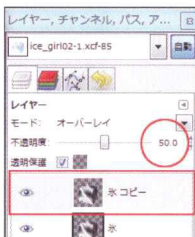
「氷」レイヤーの「透明保護」にチェック
選択>境界をぼかす
ぼかす量：20
フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：20

1-05 氷に着色

「氷」レイヤーの下に「氷の色」という新規レイヤー追加。「氷」レイヤー上で「不透明部分を選択範囲に」を実行し、「氷の色」レイヤーを薄い水色で塗りつぶす。「氷」レイヤーのモードを「オーバーレイ」にし、「氷」レイヤーを複製後、「氷コピー」の不透明度を50%に。

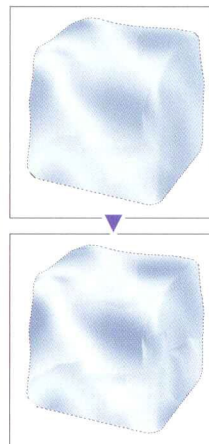
レイヤー>レイヤーを追加
名称：氷の色

「氷」レイヤーを右クリック→「不透明部分を選択範囲に」

編集>描画色で塗りつぶす
描画色：水色

「氷の色」レイヤー
モード：オーバーレイ
「氷」レイヤーを複製
「氷コピー」レイヤー
不透明度：50%

1-06 【極座標】で氷の質感を表現

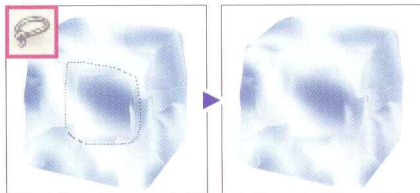
【極座標】フィルタを実行後、「氷コピー」レイヤーを複製し、「氷コピー#1」レイヤーに数値を変えて【極座標】を実行。さらに「氷コピー#1」レイヤーを複製し、「氷コピー#2」レイヤーに再度【極座標】を実行して氷の質感を作成する。

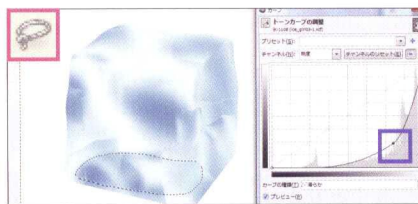
フィルタ>変形>極座標
円の丸さ：30 角度オフセット：45
「氷コピー」レイヤーを複製
フィルタ>変形>極座標
円の丸さ：30 角度オフセット：120
「氷コピー#1」レイヤーを複製
「氷コピー#2」レイヤーをアクティブに
フィルタ>変形>極座標
円の丸さ：30 角度オフセット：220
逆方向マップ：チェック

1-07 不自然な部分をなじませる

「氷コピー #2」レイヤー上で、「自由選択」ツールで真ん中あたりにできた不自然な部分を大まかに囲む。境界をぼかし、【ガウシアンぼかし】フィルタを適用。つぎに「氷コピー #1」と「氷コピー」レイヤーも同様にぼかそう。

選択>境界をぼかす
ぼかす量：20

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：20

「氷コピー#1」と「氷コピー」レイヤーも同様にぼかす

1-08 底辺の色を濃く加工

「氷」レイヤー上で、「自由選択」ツールで氷の底辺あたりを囲みながら選択範囲を作成後、選択範囲の境界をぼかし、【トーンカーブ】でトーンを下げて画像を少し濃くする。

選択>境界をぼかす
ぼかす量：30

色>トーンカーブ

1-09 【拡散】フィルタを適用

「氷」レイヤーを複製し、一番上に移動し「氷の霜」レイヤーという名称にする。「氷の霜」レイヤーに【拡散】フィルタを適用し、レイヤーモードを「スクリーン」に変更する。

「氷」レイヤーを複製
名称：氷の霜
配置：一番上

フィルタ>ノイズ>拡散
拡散量：20

「氷の霜」レイヤー
モード：スクリーン

1-10 氷の縁を濃くする

「氷の色」レイヤーで「不透明部分を選択範囲に」で色の部分を選択し、【選択範囲を縮小】を実行。【トーンカーブ】でトーンを下げ氷の縁の部分を少し濃くする。つぎに「氷の霜」と「背景」レイヤーを非表示にし、「可視レイヤーの統合」で統合する。「氷の表面」レイヤーは削除し、「氷の霜」レイヤーを表示する。

「氷の色」レイヤーを右クリック→「不透明部分を選択範囲に」

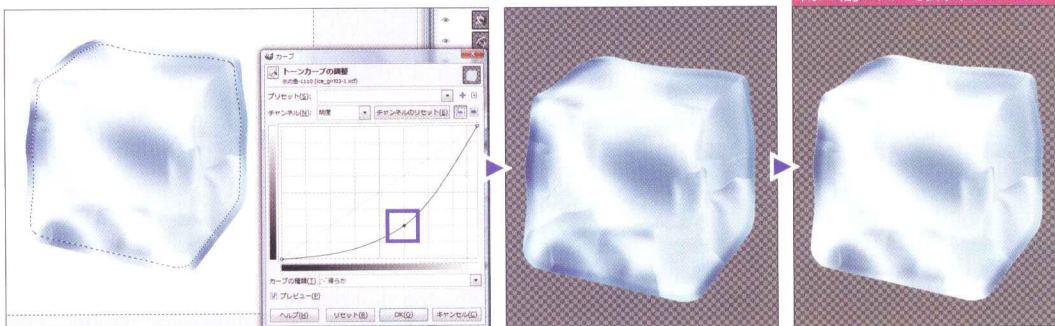
選択>選択範囲を縮小
縮小量：20

色>トーンカーブ

「氷の霜」「背景」レイヤーを非表示に

レイヤーを右クリック→「可視レイヤーの統合」

「氷の表面」レイヤーを削除

「氷の霜」レイヤーを表示する

2 水たまりを作成

氷の下に「パス」ツールで水たまりの選択範囲を作成します。「塗りつぶし」ツールで水色に着色し、選択範囲を少しずらしてグレーで塗って立体感を出し、【ドロップシャドウ】フィルタで影を描画しましょう。

2-01 氷の位置を調整する

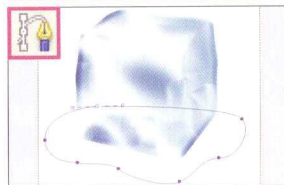
「氷の霜」と「氷の色」レイヤーの鎖アイコンをクリックしてリンクで結び、「移動」ツールで上方向に移動。ふたつのレイヤーにそれぞれ【レイヤーをキャンバスに合わせる】を適用しておく。

レイヤー>レイヤーをキャンバスに合わせる×2

2-02 氷の下に水たまりを作成

新規レイヤー（名称：溶けた水）を「氷の色」レイヤーの下に追加。「パス」ツールで水たまりの形を描き、パスから選択範囲を作成後、氷と同じ薄い水色で塗りつぶし、レイヤーの「透明保護」にチェックを入れる。「移動」ツールで、選択範囲を左上に少し移動。選択範囲の境界をぼかし、選択範囲を反転。濃いグレーで塗りつぶし、レイヤー不透明度を50%に変更する。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：溶けた水

描画色：
薄い水色

「溶けた水」レイヤー
透明保護：チェック

選択>境界をぼかす
縁をぼかす量：10

選択>選択範囲を反転

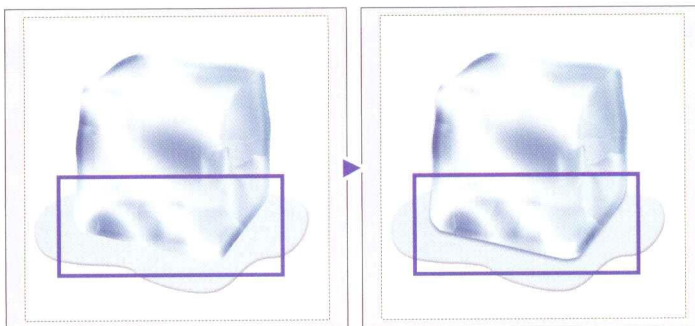
描画色：
濃いグレー（R77 G64 B88）

「溶けた水」レイヤー
不透明度：50%

2-01 水たまりに氷の影を追加

「氷の色」レイヤーに【ドロップシャドウ】フィルタを適用し、濃いめのブルーの影をうっすらと描画する。

「氷の色」レイヤーをアクティブに

フィルタ>照明と投影>ドロップシャドウ
オフセット X：0　オフセット Y：8
色：濃いめのブルー
不透明度：80%

3 人物を氷に合成

素材画像から人物を切り抜き、氷のグラフィックに貼り付けます。差し色として水着の色を変更したら、
人物が氷の中に入って見えるようにレイヤーの配置を変更し、【波紋】フィルタで氷の屈折を表現しましょう。

3-01 人物の選択範囲を作成

氷の中に入れる人物の素材画像を別の画像として開き、「前景抽出選択」ツールで人物のまわりを囲む。「前景部分をマーク」にチェックをいれて、切り抜く人物をはみださないように塗りつぶす。つぎに「背景部分をマーク」をチェックし、人物の外側の青い箇所をドラッグしながら囲んでいく。おおまかな選択範囲が作成できたら「Enter」キーで確定しよう。つづいてクイックマスクモードに切り替え、細かい部分を「ブラシ」ツールで塗りつぶしながら、人物の選択範囲を作成。切り抜いた人物の画像をコピーする。

Enterキー

選択>クイックマスクの切り替え

選択>クイックマスクの切り替え

編集>コピー

3-02 人物を貼り付ける

切り抜いた人物を、氷のキャンバスに貼り付ける。「拡大・縮小」「移動」「回転」ツールで、貼り付けた人物のレイヤーを、氷の中に入るように位置を調整できたら、このレイヤーの名称を「人物」に変更する。

編集>貼り付け

レイヤーの名称を「人物」に変更

3-03 水着の色を変える

画像に色のアクセントが欲しくなったので、いったん「人物」レイヤー以外を非表示にして、「パス」ツールで、水着の部分を囲んで、パスを選択範囲にする。「人物」レイヤーの上に「水着の色」という新規レイヤーを作成し、選択範囲を赤色で塗りつぶし、選択を解除。

「人物」レイヤー以外を非表示に

レイヤー>レイヤーを追加
名称：水着の色

描画色：濃い赤(R179 G46 B46)

選択>選択を解除

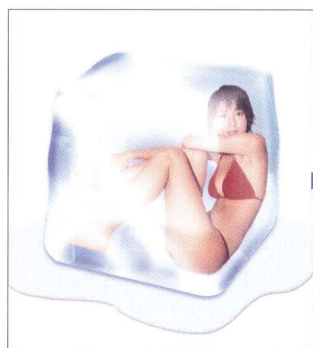
3-04 人物を【波紋】フィルタで歪ませる

「水着の色」レイヤーを「乗算」モードに設定し、【下のレイヤーと統合】で「人物」レイヤーと統合する。統合した「人物」を「氷の霜」レイヤーの下に移動し、レイヤーを複製する。「自由選択」ツールで「人物コピー」レイヤーの顔の周りをおおまかに選択し、選択範囲の境界をぼかした後、選択範囲を反転する。「人物コピー」レイヤーに【波紋】フィルタを適用して、顔以外の部分を歪ませる。

「水着の色」レイヤー
モード：乗算

レイヤー>下のレイヤーと統合

「人物」レイヤー
配置：「氷の霜」レイヤーの下へ

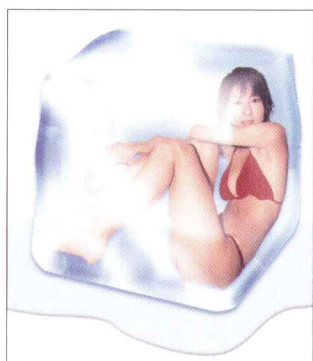
「人物」レイヤーを複製

選択>境界をぼかす
ぼかす量：20

選択>選択範囲を反転

フィルタ>変形>波紋
向き：垂直　波長：45　振幅：4

3-05 人物の影を描画

【ドロップシャドウ】フィルタを「人物」レイヤーに適用して、人物の影を追加する。

フィルタ>照明と投影>ドロップシャドウ
オフセットX：0　オフセットY：8
色：濃いめのブルー
不透明度：80%

3-06 氷の霜を描画

レイヤーの一番上に新規レイヤー「氷の霜2」を追加する。描画色を白にして、「ブラシ」ツールで氷の表面をランダムに塗って霜の感じを出していこう。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：氷の霜 2
配置：一番上

ブラシ：Galaxy(AP)
不透明度：50%

4 映り込みを作成

立体の奥行きを出すために、人物と氷を個別に反転させて映り込みを表現しましょう。
最後にグラデーションで背景を描画したら完成です。

4-01 人物を複製し垂直反転させる

「人物」と「人物コピー」レイヤーを統合し、レイヤーを複製後、「人物コピー」レイヤーを「鏡像反転」ツールでドラッグして垂直に反転し、「移動」ツールで下(映り込みの位置)に移動させる。

「人物」と「人物コピー」レイヤーを結合

「人物」レイヤーを複製

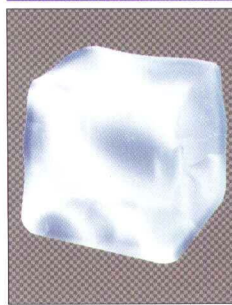
垂直：チェック

4-02 氷を複製し垂直反転させる

氷のみを表示するように他のレイヤーを非表示にし、【可視部分をレイヤーに】で反射用の氷のレイヤーを作成後、「鏡像反転」ツールで垂直反転させ「移動」ツールで下に移動する。このレイヤーは「人物コピー」レイヤーと統合し、「反射」という名称に変更しておこう。

氷関係以外のレイヤーを非表示に

レイヤー>可視部分をレイヤーに

垂直：チェック

「可視部分コピー」を「人物コピー」レイヤーの下に配置

「可視部分コピー」と「人物コピー」レイヤーを結合し名称を「反射」に

4-03 グラデーションを適用

「反射」レイヤーをキャンバスサイズに合わせ、【レイヤーマスクを追加】する。「ブレンド」ツールで、下から上に「黒→濃いグレー」の線状グラデーションを描画して映り込みを表現する。最後に「背景」レイヤー上で、左上から右下へ斜めに「白→薄いグレー」の線状グラデーションを適用すれば完成だ。

レイヤー>レイヤーをキャンバスに合わせる

レイヤー>レイヤーマスクを追加

グラデーション：描画色(黒)→背景色(濃いめのグレー)
形状：線形

グラデーション：描画色(白)→背景色(薄いグレー)
形状：線形

氷の中に閉じこめられた人物のグラフィックが完成。
素材画像を、人物ではなく果物や乗り物などに変えても面白い画像ができますよ。

COMPLETION

DigitalArt 04

何気ない写真を美しくデザイン

自分で撮影した普通の写真を、ポスターのようにデザインしてみましょう。さまざまな発光の表現がポイントとなります。

▶講師：FUKUDA SiO
▶URL：http://www16.ocn.ne.jp/~sio-king/
▶ソフトVer：GIMP 2.6
▶使用フォント：Stone Italic
▶URL：http://www.searchfreefonts.com/

1 素材写真を加工

素材画像を開いたら、人物の部分を「ブラシ」ツールで消します。
色で塗りつぶしたり、グラデーションを描画したレイヤーをモードを変えて重ねて、全体の色合いを調整しましょう。

1-01 人物を塗りつぶす

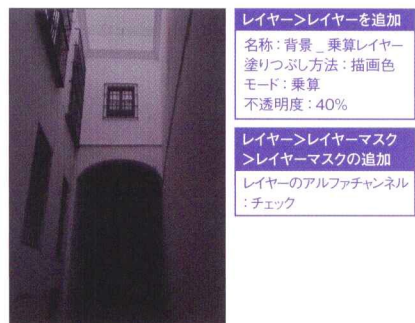
素材画像を開いたら、「人物を隠す」という新規レイヤーを作成。「スポイト」ツールで、素材画像の囲み部分の色を吸い取る。「人物を隠す」レイヤー上で、「ブラシ」ツールの大きめのブラシで人物を塗りつぶしていく。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：人物を隠す

1-02 「乗算」レイヤーを追加

「背景_乗算レイヤー」という新規レイヤー（塗りつぶし方法:描画色）を作成し、レイヤーモードを「乗算」にし「不透明度：40%」に変更する。つぎに、【レイヤーマスクの追加】を実行。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：背景＿乗算レイヤー
塗りつぶし方法：描画色
モード：乗算
不透明度：40%

レイヤー>レイヤーマスク>レイヤーマスクの追加
レイヤーのアルファチャンネル：チェック

1-03 新規グラデーションを作成し描画

「グラデーション」ウインドウを開き、「新しいグラデーションを作成」ボタンをクリック。グラデーションエディタが開いたら、任意の名前を付けて中心のスライダーをずらして黒の領域を狭める。「ブレンド」ツールで上部中央から下に向かって放射状グラデーションを描画し、光源の描写を強めて奥行き感を出す。

ウインドウ>ドッキング可能なダイアログ>グラデーション
新規グラデーションを作成

形状：放射状

1-04 全体のカラーイメージを変更

「背景_オーバーレイレイヤー」という新規レイヤーを追加。グラデーションエディタを開き、任意の名前を付けて左右のスライダーカラーを、右クリックから下記の数値で指定する。画像の上部中央から下に向かって線形グラデーションを描画して全体のカラーイメージを変更する。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：背景_オーバーレイレイヤー
モード：オーバーレイ
不透明度：50%

新規グラデーションを作成→2つのスライダーを右クリック
左終端色：H 70 S 35 V 87 R 210 G 223 B 144
右終端色：H 185 S 72 V 51 R 37 G 122 B 130

形状：線形

2 きらきらを作成

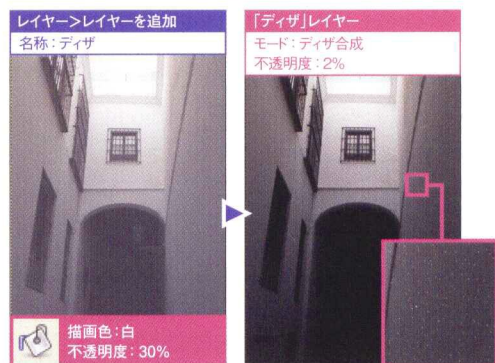
レイヤーモード「ディザ合成」を利用して、きらきらのベースを作成します。
レイヤーを複製し、【モーションぼかし】で縦横に引き延ばし、クロスになるように位置を調整しましょう。

2-01 「ディザ」レイヤーを作成

「ディザ」という新規レイヤーを作成し、「塗りつぶし」ツール（白/不透明度：30%）で画面全体を塗りつぶす。レイヤーのモードを「ディザ合成」にし「不透明度:2%」に変更すると、画面全体につぶつぶが表示される。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：ディザ

描画色：白
不透明度：30%

「ディザ」レイヤー
モード：ディザ合成
不透明度：2%

2-02 「ディザ」を拡大

「ディザ2」という新規レイヤーを作成し、【下のレイヤーと統合】で「ディザ」レイヤーと結合する。「ディザ」レイヤーのモードと不透明度を初期値に戻す。つぎに、「拡大縮小」ツールで130%に拡大。無駄な部分は【レイヤーをキャンバスサイズに合わせる】を実行しカットする。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：ディザ 2

レイヤー>下のレイヤーと統合

「ディザ」レイヤー
モード：標準
不透明度：100%

幅：130%
高さ：130%

レイヤー>レイヤーをキャンバスサイズに合わせる

2-03 「ディザ」レイヤーを複製

「ディザ」レイヤーを2回複製してそれらを統合し、点の描画を強調する。統合したレイヤーの名称を「ディザ_横」に変更し、さらに「ディザ_横」を複製してレイヤー名を「ディザ_縦」に変更する。次に作業の結果がわかりやすいように、いったん「ディザ」レイヤーを非表示にしておこう。

「ディザ」レイヤーを複製×2

「ディザコピー#1」レイヤーを右クリック→下のレイヤーと結合
名称：ディザ_横

「ディザ_横」レイヤーを複製
名称：ディザ_縦

「ディザ」レイヤーを非表示に

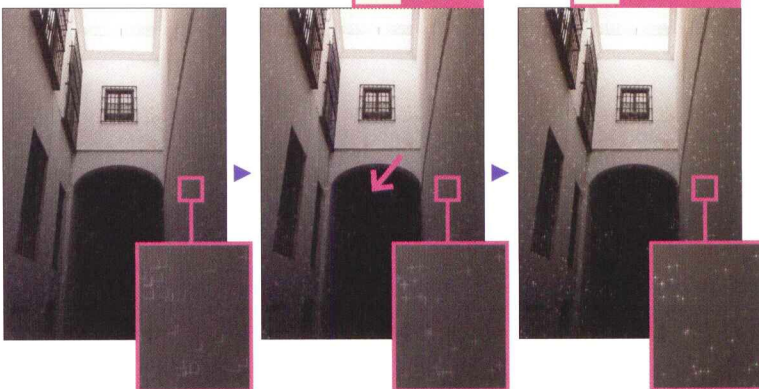
2-04 【モーションぼかし】でクロスにする

「ディザ_横」レイヤーをアクティブに
フィルタ>ぼかし>モーションぼかし
ぼかしの種類：線形
長さ：12　角度：0

「ディザ_縦」レイヤーをアクティブに
フィルタ>モーションぼかしを再表示
ぼかしの種類：線形
長さ：12　角度：90

「ディザ_横」レイヤーに【モーションぼかし】フィルタを適用し、白い粒を横に引き延ばす。同じように「ディザ_縦」レイヤーを【モーションぼかし】フィルタで縦に引き延ばす。「移動」ツールで、線がクロスするように「下：6px　左：6px」に移動する。「ディザ」レイヤーを表示し、クロスの中心に合わせるように移動して、キラキラした雪を表現する。

下：6px
左：6px

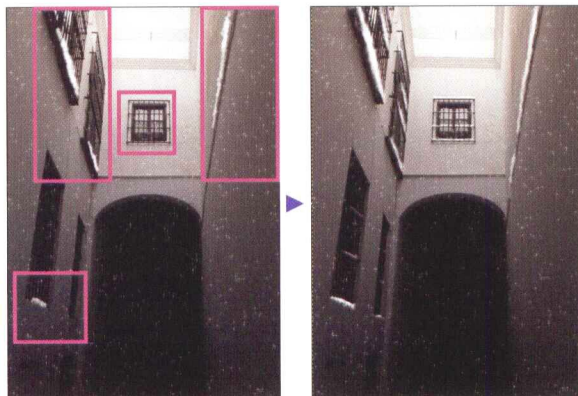
「ディザ」レイヤーを表示

3 雪とテキストを追加

窓枠など出っ張っているところに「ブラシ」ツールで雪を描きます。
つぎに、「テキスト」ツールで、好きな文字を入力し、「移動」ツールで位置を整えましょう。

3-01 「ブラシ」ツールで雪を描画

「雪」という新規レイヤーを追加。「ブラシ」ツールで、強度の低い(輪郭のぼやけた)ブラシを選択する。「揺らぎ」にチェックを入れ、適度に不透明度や拡大・縮小をしながら、窓枠など出っ張っている部分に雪をフリーハンドで描き入れる。

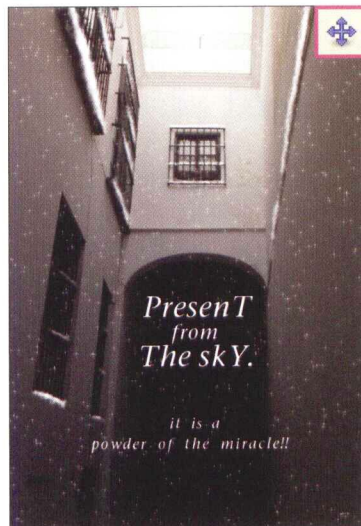
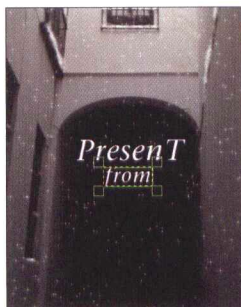
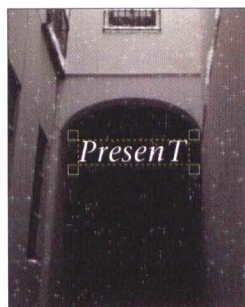
レイヤー>レイヤーを追加
名称：雪

描画色：白
ブラシ：Circlr Fuzzy(13)
揺らぎ：チェック

3-02 デザインパーツとなるテキストを入力

「テキスト」ツールで、フォントの種類「Stone Italic」を選択する(このフリーフォントは付録CD-ROMに収録しているリンクから入手可能)。テキストは改行ごとにレイヤーを作成し、大きさと文字間隔を入力して配置する。すべて入力し終えたら移動ツールで動かし左右上下のバランスを整える。

フォント：Stone Italic
大きさ：50　文字間隔：2…「PresenT」「The skY.」
大きさ：35　文字間隔：2…「from」
大きさ：25　文字間隔：2…「it is a」
大きさ：25　文字間隔：3…「powder of the miracle!!」

GIMP テキストエディタ
開く　消去　LTR　RTL
PresenT
アクティブなフォントで表示(U)
ヘルプ(H)　閉じる(C)

PresenT
from
The skY.
it is a
powder of the miracle!!

4 装飾ラインを描く

新規パスを作成し、テキストの周りを飾るようなラインを描いていきます。パスが完成したら、「パス」ツールの「境界線を描く」機能でストロークを描画。レイヤーモードと線の太さを変えながら線を描き、白く光る飾り線を描画します。

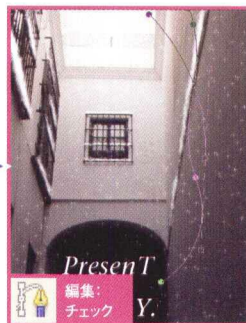
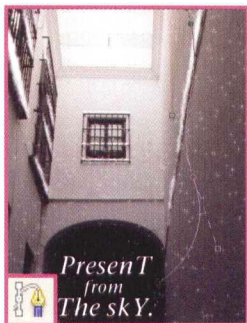
4-01 新規パスを作成

レイヤー>レイヤーを追加
名称：ライン

ウインドウ>ドッキング可能なダイアログ>パス

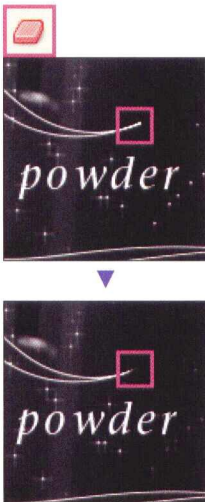
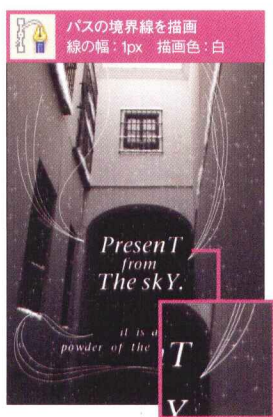
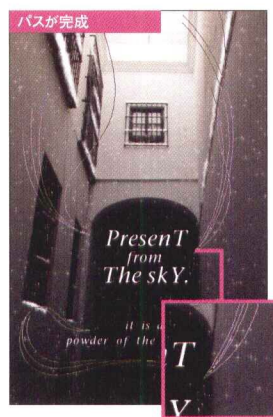
新規パスを作成
名称：ライン_01

「ライン」という新規レイヤーを作成。「パス」ウインドウを表示し、「新規パス」ボタンをクリックしてパス名「ライン_01」として作成する。「パス」ツールを選択し、ドラッグしてハンドルを出し、弧を描くようにラインを作成していく。配置バランスを考えて崩れているところはツールオプションの「編集」をクリックし修正を繰り返して作成する。

編集：チェック

4-02 パスに沿ってストロークを描画

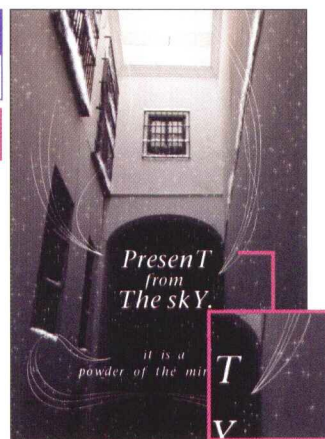
パスが完成したら、「パス」のツールオプションで、「境界線を描画」ボタンをクリックし線スタイルを設定してパスに沿った白いストロークを描画。「消しゴム」ツールで、ラインの先端など不自然に切れて見えるところを修正する。

パスが完成

パスの境界線を描画
線の幅：1px　描画色：白

4-03 ラインをなじませる

「ライン」レイヤーに【レイヤーマスク追加】を適用。描画色を黒にして、作成したレイヤーマスクに「ブラシ」ツールでラインにムラを付けて、画面に馴染ませる。

レイヤー>レイヤーマスク追加
初期方法：完全不透明（白）

描画色：黒

4-04 ぼけたストロークを描画

「ライン_スクリーンレイヤー」という「スクリーン」モードの新規レイヤーを作成する。パス「ライン_01」を選択し、「境界線を描画」をクリック。「ブラシで描画」を選択して、先程より太いストロークを描画。【ガウシアンぼかし】でラインをぼかし、先程同様レイヤーマスクを追加し、「ブラシ」でムラをつける。

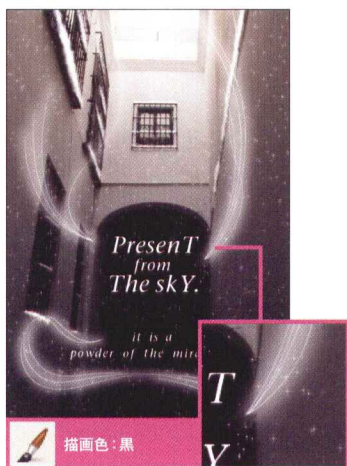
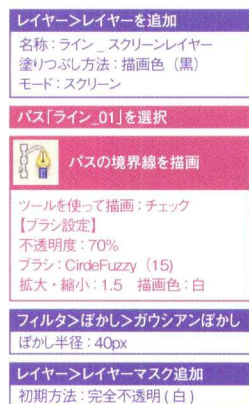
レイヤー>レイヤーを追加
名称：ライン＿スクリーンレイヤー
塗りつぶし方法：描画色（黒）
モード：スクリーン

パス「ライン_01」を選択

パスの境界線を描画
ツールを使って描画：チェック
【ブラシ設定】
不透明度：70%
ブラシ：CirdeFuzzy（15）
拡大・縮小：1.5　描画色：白

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：40px

レイヤー>レイヤーマスク追加
初期方法：完全不透明（白）

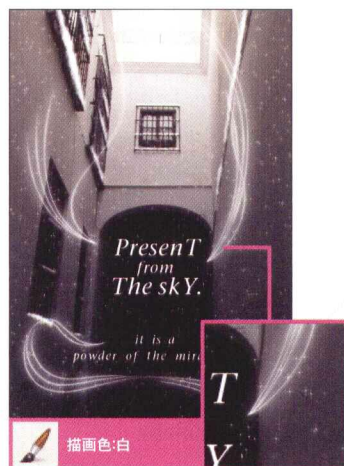
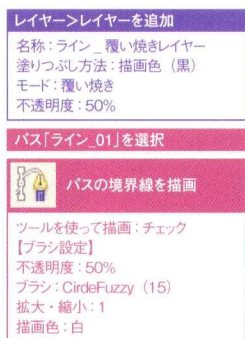
描画色：黒

4-05 覆い焼き用のストロークを描画

「ライン_覆い焼きレイヤー」という、「覆い焼き」モードの新規レイヤーを作成する。前工程と同様にパス「ライン_01」を選択し「境界線を描画」をクリック。「ブラシで描画」を選択し、下記の数値でストロークを描画。さらに、描画色を白にして、「ブラシ」ツールでラインにムラを付けて画面に馴染ませる。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：ライン＿覆い焼きレイヤー
塗りつぶし方法：描画色（黒）
モード：覆い焼き
不透明度：50%

パス「ライン_01」を選択

パスの境界線を描画
ツールを使って描画：チェック
【ブラシ設定】
不透明度：50%
ブラシ：CirdeFuzzy（15）
拡大・縮小：1
描画色：白

描画色：白

5 輝く螺旋を描く

「楕円選択」ツールと「ブレンド」ツールで光り輝く螺旋パーツを追加します。
最後に全体のバランスを見ながら輝きを足して、完成です。

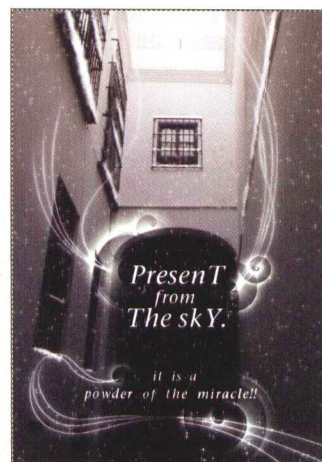
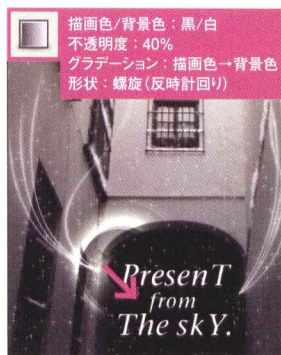
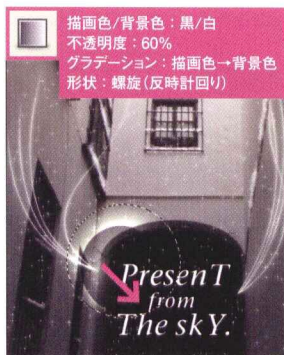
5-01 グラデーションで光の輪を描画

「覆い焼き」モードの新規レイヤーを作成。「楕円選択」ツールで、テキストの左上に境界をぼかした200pxの正円の選択範囲を作成。「ブレンド」ツールで「黒→白」の螺旋形グラデーションを中心から外側に向かって描画する。さらに不透明度を変えて、先程より少しずらして螺旋グラデーションを描画する。後は同じ要領で不透明度や選択範囲の半径を変えながら、他の螺旋も描き加えていこう。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：装飾＿渦＿覆い焼き描きレイヤー
塗りつぶし方法：描画色（黒）
モード：覆い焼き

境界をぼかす：チェック
半径：30px
縦/横：200px

描画色/背景色：黒/白
不透明度：60%
グラデーション：描画色→背景色
形状：螺旋（反時計回り）

描画色/背景色：黒/白
不透明度：40%
グラデーション：描画色→背景色
形状：螺旋（反時計回り）

5-02 細かな光を描いて輝きを足す

「ライン」レイヤーの下に新しく「装飾_発光」というレイヤーを作成し、「ブレンド」ツールで強調したい部分にグラデーションを追加する。「ライン_覆い焼きレイヤー」の下に明度の高い色を置くことで、螺旋が浮き上がってくる。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：装飾＿発光
配置：「ライン」レイヤーの下

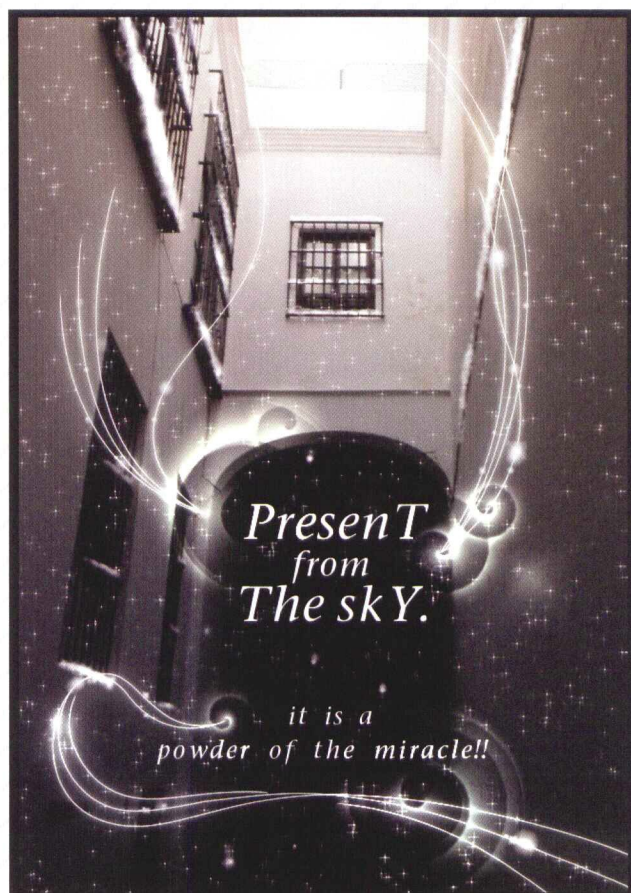
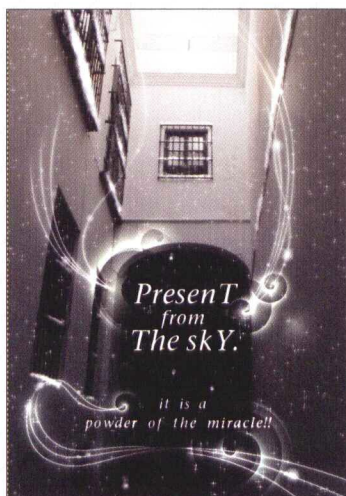
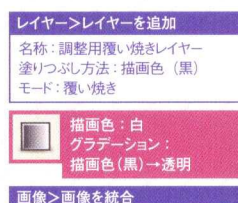
描画色：白
不透明度：85%
グラデーション：描画色→透明
形状：放射状/四角形など

5-03 光の最終調整を行なう

「調整用覆い焼きレイヤー」を新規に作成。グラデーションを「描画色から透明」にして、特に発光させたい螺旋部分やラインなどにグラデーションを描画して明るさを足す。納得のいく絵ができたら、【画像を統合】して完成だ。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：調整用覆い焼きレイヤー
塗りつぶし方法：描画色（黒）
モード：覆い焼き

描画色：白
グラデーション：
描画色（黒）→透明

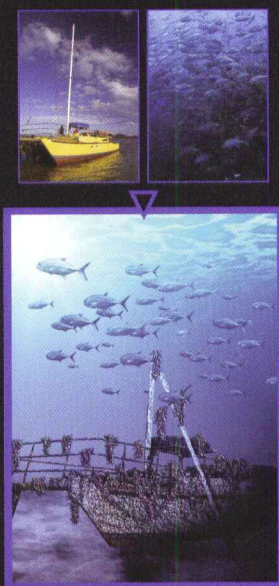
画像>画像を統合

きらきらや発光する線の描き方を覚えたら、光の形やテキストを変えて、オリジナルのデザインにも挑戦してみましょう。

COMPLETION

DigitalArt 05

海の底に眠る沈没船

海底に沈んでしまった沈没船のグラフィックを作成します。ここでは海の波や光の表現がポイントになります。また、ブラシの作成方法も覚えておくと役に立ちますよ。

▶講師：佐々木康
▶URL：http://www.8-0-8.org/
▶ソフト Ver：GIMP 2.6
▶素材提供：ゆんフリー写真素材集
▶URL：http://www.yunphoto.net/jp/

1 波を描画

【ソリッドノイズ】で波のテクスチャを作成し、変形ツールで遠近感を出します。
画面の上下にサイズを変えた波のテクスチャを配置し、海面と海底を表現しましょう。

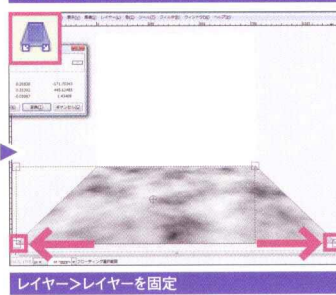
1-01 海のテクスチャを作成

ファイル>新しい画像
サイズ：768×1024px
解像度：350

レイヤー>レイヤーを追加
名称：海底

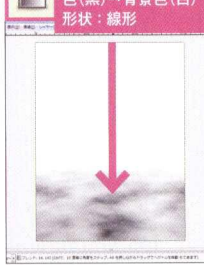
新しい画像を作成し、「海底」という名称の新規レイヤーを追加する。「矩形選択」ツールで、画面の下3分の1ぐらいを大まかに囲み、【ソリッドノイズ】フィルタで海底のテクスチャを作成。【トーンカーブ】で画像を明るくし、「遠近法」ツールで画面下が広がるように変形させて「レイヤーを固定」する。

フィルタ>下塗り>雲>ソリッドノイズ
詳細：5 サイズ：5

色>トーンカーブ

レイヤー>レイヤーを固定

1-02 海底の模様を加工

「海底」レイヤーに「レイヤーマスク」を追加し、「ブレンド」ツールで「黒→白」の線形グラデーションを、画面上部から海底の画像の真ん中あたりまで「レイヤーマスク」上に描画。「海底」レイヤーを複製し、「海底コピー」レイヤーに【エンボス】フィルタを適用。レイヤーモードを「微粒結合」に変更する。

レイヤー>レイヤーマスクを追加
グラデーション：描画色(黒)→背景色(白)
形状：線形

「海底」レイヤーを複製

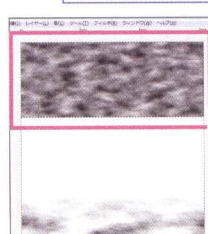
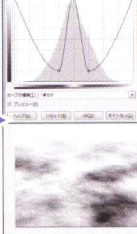
フィルタ>変形>エンボス
機能：バンプマップ

「海底コピー」レイヤー
モード：微粒結合

1-03 水面の模様を作成

「海面」という新規レイヤーを追加。画面の上3分の1ぐらいを選択範囲にし、前工程と同様に【ソリッドノイズ】【トーンカーブ】でテクスチャを描き、「遠近法」ツールで変形。「拡大・縮小」ツールで天地が少し短くなるように調整する。「海面」レイヤーに「レイヤーマスク」を追加し、「黒→白」のグラデーションで海面の画像の下から上までレイヤーマスクを塗りつぶす。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：海面

フィルタ>下塗り>雲>ソリッドノイズ
詳細：10 サイズ：10

色>トーンカーブ

レイヤー>レイヤーマスクを追加
グラデーション：描画色(黒)→背景色(白)
形状：線形

1-04 波の揺らぎを表現

海底に海面の波の揺らぎが反射している演出をしよう。「海面」レイヤーを複製し、【レイヤーの自動切り抜き】を実行後、「海面コピー」レイヤーを垂直反転させ下部に移動し、海底画像を覆うように「拡大・縮小」ツールで調整する。「海面コピー」を「海底」レイヤーの上に移動し、レイヤーモードと不透明度を変更。「海面」と「背景」レイヤーを非表示にして、【可視レイヤーの統合】を実行し、海底の画像をひとつに統合する。

「海面」レイヤーを複製

レイヤー>レイヤーの自動切り抜き

向き：垂直

「海面コピー」レイヤー
配置：「海底」の上
モード：オーバーレイ
不透明度：50%

「海面」と「背景」レイヤーを非表示に

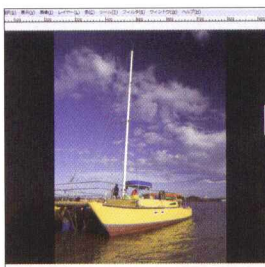
レイヤーを右クリック→「可視レイヤーの統合」
レイヤー名：海底

2 船の加工

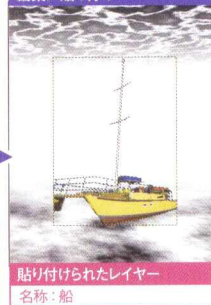
船の素材を切り抜いて貼り付け、マストを折ったように加工。
船に錆加工をほどこし、「パス」「ブラシ」ツールで藻を追加します。

2-01 船の素材を切り抜く

船の素材画像を開き、「パス」ツールで丁寧に切り抜き、「パスを選択範囲に」で選択範囲を作成。切り抜いた船の画像を【コピー】し、海底の画面に【貼り付け】、レイヤー名を「船」とする。

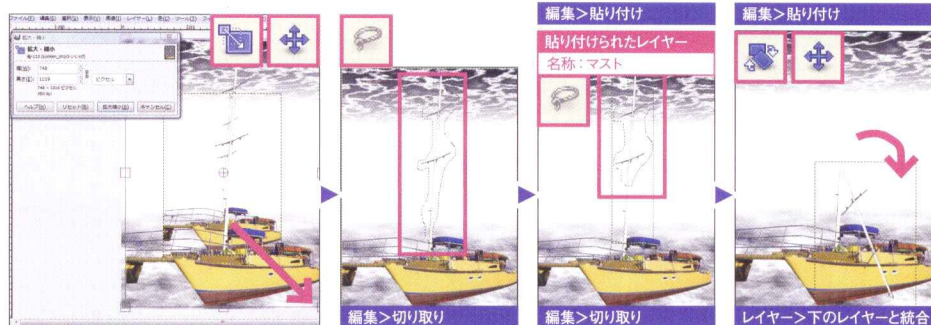
ファイル>開く
ファイル名：yun_2814.jpg

パスを選択範囲に

編集>コピー

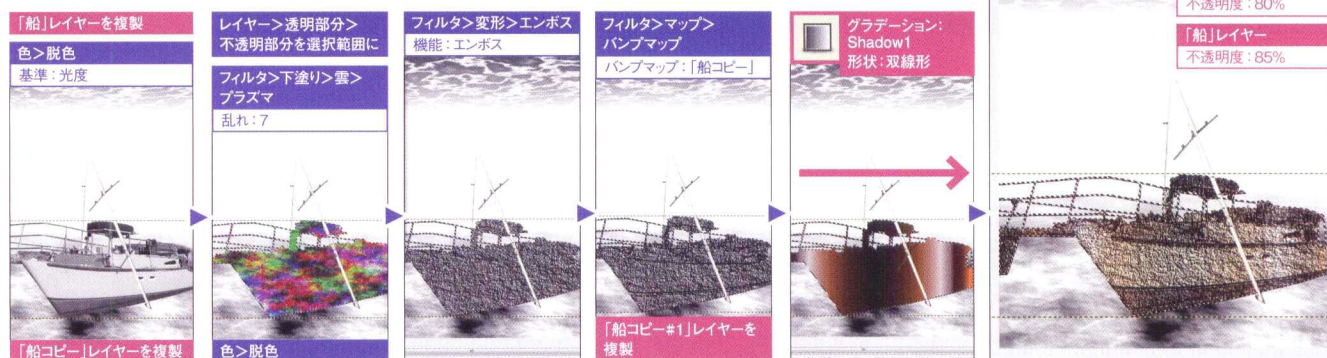
編集>貼り付け

貼り付けられたレイヤー
名称：船

2-02 マストを折る

「拡大・縮小」ツールで船を拡大し、「自由選択」ツールで船のマストの部分を囲む。【切り取り】を実行後、新規レイヤーに【貼り付け】、レイヤー名を「マスト」とする。「マスト」レイヤーの上半分ぐらいを選択範囲にし、【切り取り】を実行後、新規レイヤーに【貼り付け】る。貼り付けられたレイヤーを回転し、画面下に移動してマストが折れた演出をする。細かい演出だが、沈没船のイメージをよりリアルにし、ストーリー性を生み出す。貼り付けられたレイヤーを【下のレイヤーと統合】で「マスト」と統合。レイヤーウィンドウで「マスト」と「船」レイヤーを(鎖アイコンで)リンクさせ同時に拡大する。位置を調整後、レイヤーのリンクをはずし、それぞれのレイヤーで【レイヤーの自動切り抜き】を適用し、画像の大きさに切り抜いておこう。

編集>切り取り
編集>貼り付け
貼り付けられたレイヤー
名称：マスト
編集>切り取り
編集>貼り付け
レイヤー>下のレイヤーと統合
「マスト」と「船」を鎖アイコンでリンクさせる
「マスト」と「船」のリンクを外す
レイヤー>レイヤーの自動切り抜き×2
「マスト」「船」

2-03 船を錆びさせる

船が珊瑚礁やフジツボなどで覆われ、少し錆びている演出をする。「船」レイヤーを複製し、「船コピー」に【脱色】を適用。「船コピー」レイヤーをさらに複製し、「船コピー #1」レイヤーから【不透明部分を選択範囲に】で船の選択範囲を作成し、【プラズマ】を実行。【脱色】で画像をグレーにしてから、【エンボス】と【バンプマップ】を実行。「船コピー #1」レイヤーを複製し、「ブレンド」ツール(Shadow1)でグラデーションを描画し、「船コピー #2」「船コピー #1」「船コピー」レイヤーのレイヤーモードと不透明度をそれぞれ変更しよう。

「船」レイヤーを複製
色>脱色
基準：光度
「船コピー」レイヤーを複製
レイヤー>透明部分>不透明部分を選択範囲に
フィルタ>下塗り>雲>プラズマ
乱れ：7
色>脱色
フィルタ>変形>エンボス
機能：エンボス
フィルタ>マップ>バンプマップ
バンプマップ：「船コピー」
「船コピー#1」レイヤーを複製
グラデーション：Shadow1
形状：双線形
「船コピー#2」レイヤー
モード：オーバーレイ
「船コピー#1」レイヤー
モード：ハードライト
不透明度：80%
「船」レイヤー
不透明度：85%

2-04 マストを錆びさせる

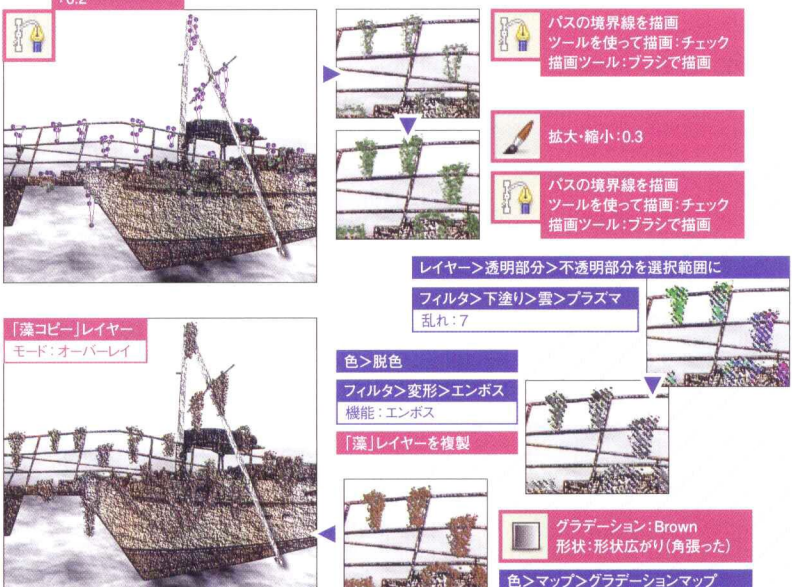
マストにも錆び加工をほどこそう。「マスト」レイヤーを複製し、「マストコピー」レイヤーで【不透明部分を選択範囲】を実行してマストの選択範囲を作成し、船と同じく【プラズマ】【脱色】【エンボス】を実行。「マストコピー」のレイヤーモードを「微粒結合」に変更し、「マスト」レイヤーと統合。【ドロップシャドウ】を適用後、「自由選択」ツールで「Drop Shadow」レイヤーの船にかかっていないマストの影部分を選択して、「Delete」キーで削除しよう。

「マスト」レイヤーを複製
レイヤー>透明部分>不透明部分を選択範囲に
フィルタ>下塗り>雲>プラズマ
乱れ：7
色>脱色
フィルタ>変形>エンボス
機能：エンボス
「マスト」レイヤー
モード：微粒結合
フィルタ>照明と投影>ドロップシャドウ
オフセット：8
ぼかし半径：15
Deleteキー

2-05 船に付着した藻を描く

レイヤー>レイヤーを追加
名称：藻
ブラシ：Vine
拡大・縮小：0.2
揺らぎ(チェック)量：0.2

「藻」という新規レイヤーを追加し、まず「ブラシ」ツールのオプションを左記の数値で設定しておく。「パス」ツールで船に藻がこびりついているような形を作成後、「パスの境界線を描画」で指定したブラシでストロークを描画。「ブラシ」ツールのオプションを変更し、パスの一部を選択後「パスの境界線を描画」を同様に実行。「藻」レイヤーから【不透明部分を選択範囲】で選択範囲を作成し、【プラズマ】【脱色】【エンボス】を適用後、「藻」レイヤーを複製。「ブレンド」ツールオプションを設定後、「藻コピー」レイヤーに【グラデーションマップ】を適用し、レイヤーモードを「オーバーレイ」に変更する。

パスの境界線を描画
ツールを使って描画：チェック
描画ツール：ブラシで描画
拡大・縮小：0.3
パスの境界線を描画
ツールを使って描画：チェック
描画ツール：ブラシで描画
レイヤー>透明部分>不透明部分を選択範囲に
フィルタ>下塗り>雲>プラズマ
乱れ：7
色>脱色
フィルタ>変形>エンボス
機能：エンボス
「藻」レイヤーを複製
「藻コピー」レイヤー
モード：オーバーレイ
グラデーション：Brown
形状：形状広がり(角張った)
色>マップ>グラデーションマップ

3 海と船の加工

海に色をつけて、海に差し込んだ太陽光で沈没船が照らされている演出をし、
船には海底に沈んでいるイメージの加工をしていきましょう。

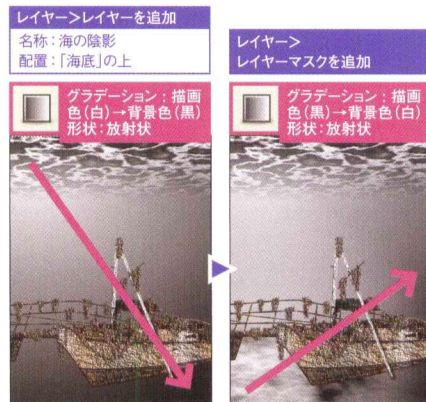
3-01 水中の光を描く

「海の陰影」という新規レイヤーを「海底」レイヤーの上に作成。画面左上から右下に「白→黒」の放射状グラデーションを描画。「レイヤーマスク」を追加し、再度左下から右の真ん中ぐらいまで、「黒→白」の放射状グラデーションを描画する。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：海の陰影
配置：「海底」の上

グラデーション：描画色（白）→背景色（黒）
形状：放射状

レイヤー>
レイヤーマスクを追加

グラデーション：描画色（黒）→背景色（白）
形状：放射状

3-02 太陽の光を追加

「海の色」という新規レイヤーを作成し、上から下に「水色→紺色」の線形グラデーションを描画して海を着色する。つぎに、「海の色」レイヤーを複製し、「海の色コピー」レイヤーに【超新星】を適用して太陽を描き、レイヤーモードを「オーバーレイ」に変更。さらに、「海の色」レイヤーのモードを「微粒結合」、不透明度を50%に変更する。つぎに、「海面」レイヤーを「海の色」の下に移動し、レイヤーモードを「スクリーン」に変更しよう。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：海の色
配置：一番上

グラデーション：描画色（水色）→背景色（紺）
形状：線形

「海の色」レイヤーを複製

フィルタ>照明と投影>超新星
超新星の中心：100
色：白色　半径：70
放射：70

「海の色コピー」レイヤー
モード：オーバーレイ

「海の色コピー」レイヤー
モード：微粒結合
不透明度：50%

「海面」レイヤー
配置：「海の色」の下
モード：スクリーン

3-03 船レイヤーを統合

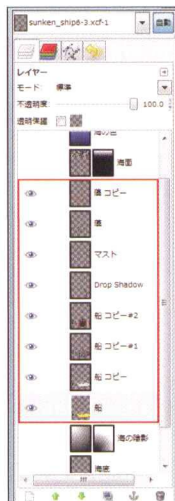
藻とマストと船以外のレイヤーを非表示にして、【可視レイヤーの統合】で船のレイヤーをひとつに統合する。統合した「船」レイヤーを複製し、「船コピー」レイヤーに【波紋】フィルタを適用する。

藻・マスト・船以外のレイヤーを非表示に

レイヤーを右クリック
→「可視レイヤーの統合」
大きさ：キャンバスサイズ

全レイヤーを表示

統合した「船」レイヤーを複製

フィルタ>変形>波紋
向き：垂直　波長：20　振幅：1

3-04 船の色調を調整

「船コピー」レイヤーから【不透明部分を選択範囲に】で船の選択範囲を作成し、「船コピー」レイヤーを複製後、「船コピー #1」レイヤーを黒く塗りつぶす。「レイヤーマスク」を追加し、「黒→白」の放射状グラデーションで船の底に影がつくように「レイヤーマスク」を塗りつぶす。「船コピー #1」と「船コピー」を、【下のレイヤーと統合】で「船」レイヤーに統合。統合レイヤーに「レイヤーマスク」を追加し、「自由選択」ツールで船底が海底に埋まっているような選択範囲を作成。選択範囲の境界をぼかし、黒色で塗りつぶす。

レイヤー>透明部分>
不透明部分を選択範囲に

「船コピー」レイヤーを複製

描画色：黒

レイヤー>レイヤーマスクを追加

グラデーション：描画色（黒）→背景色（白）
形状：放射状

レイヤー>下のレイヤーと統合×2
「船コピー #1」と「船コピー」
「船コピー」と「船」

レイヤー>レイヤーマスクを追加

選択>境界をぼかす
ぼかす量：5

描画色：黒

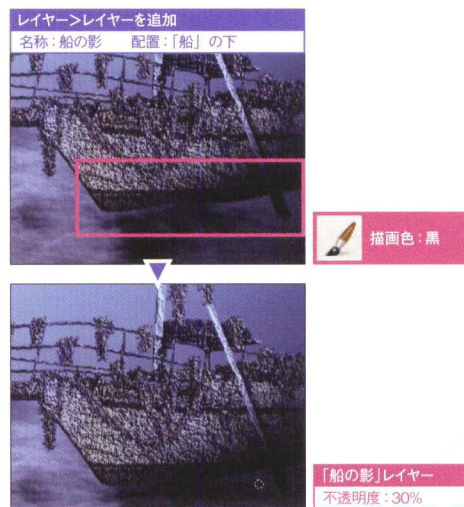
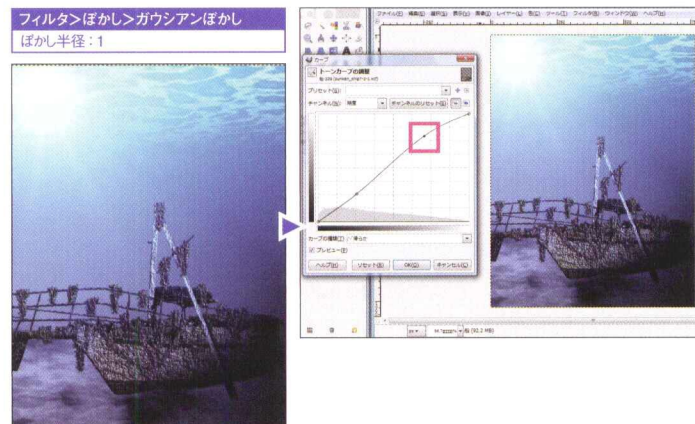
3-05 船底に影を追加

「船」レイヤーに【ガウシアンぼかし】を適用し、【トーンカーブ】で少し明るくなるように調整しよう。「船」レイヤーの下に「船の影」レイヤーを追加し、「ブラシ」ツールで海底に船の影がつくように塗りつぶし、レイヤーの不透明度をさげる。

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：1

レイヤー>レイヤーを追加
名称：船の影　配置：「船」の下

描画色：黒

「船の影」レイヤー
不透明度：30%

4 魚と泡を描画

魚の素材を切り抜き、ブラシとして保存。さらに泡ブラシも作成します。
沈没船の画像にもどり、作成したブラシを利用して、魚と泡を追加していきましょう。

4-01 魚ブラシを作成

魚の素材画像を開き、形のキレイな3匹ぐらいを選び、それぞれ「パス」ツールで切り抜く。新しい画像に背景が透明のレイヤーを3枚追加し、それぞれ切り抜いた魚を貼り付けていく。ブラシに書き出す魚以外のレイヤーを非表示にして、【名前をつけて保存】でブラシ形式にして「brushes」フォルダに保存する。（付録CD-ROMには完成形のブラシを収録）

ファイル>新しい画像を作成
サイズ：150×150px

ファイル>名前をつけて保存×3
ファイルタイプ：GIMP ブラシ
ファイル名：fish01.gbr、fish02.gbr、fish03.gbr

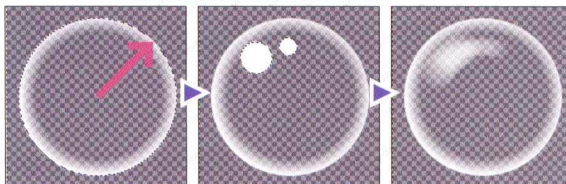
保存先：C:/ProgramFiles/Gimp-2.0/share/gimp/2.0/brushes

4-02 泡ブラシを作成

レイヤー>レイヤーを追加
名称：泡

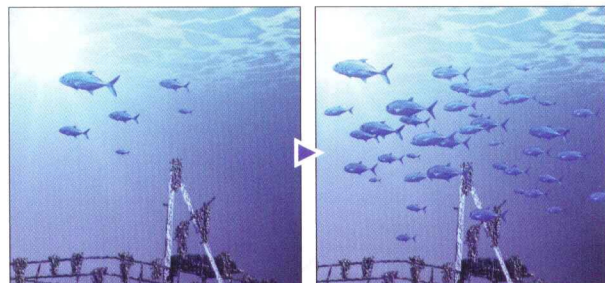
「泡」以外のレイヤーを非表示に

「泡」レイヤーを追加し、他のレイヤーを非表示にする。正円の選択範囲を作成し、「透明→白」の放射状グラデーションを中心から外側に向けて描画。「ハイライト」という新規レイヤーを追加し、大小2つの円の選択範囲を作成後、白色で塗りつぶし、【モーションぼかし】でぼかす。この泡もブラシ形式で保存しておこう。

グラデーション：透明→描画色（白）
反転：チェック
オフセット：80　形状：放射状

フィルタ>ぼかし>モーションぼかし
半径にチェック
ぼかしの中心：75　角度：45

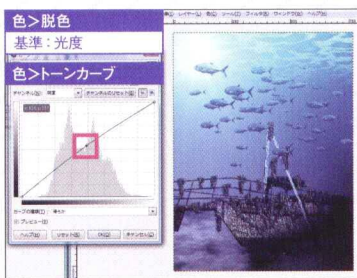
ファイル>名前をつけて保存
ファイルタイプ：GIMP ブラシ
ファイル名：bubble01.gbr

4-03 「ブラシ」ツールで魚を描画

沈没船の画像にもどり、「船」レイヤーの上に「魚」という新規レイヤーを作成。「ブラシ」ウインドウで「ブラシの再読込」を実行後、オプションで先ほど作成した魚ブラシを選び、「拡大・縮小」で大きさを変えながら魚を描いていく。魚の数や配置が決まったら、【脱色】と【トーンカーブ】で少し明るさを調整する。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：魚

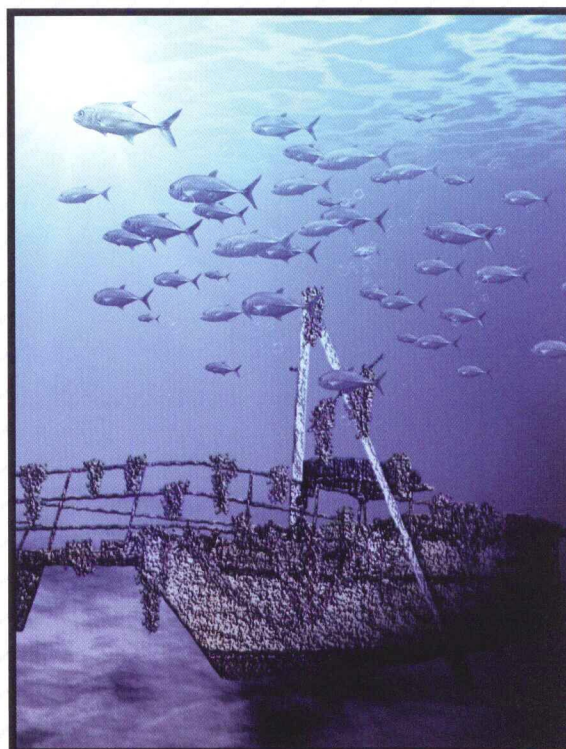
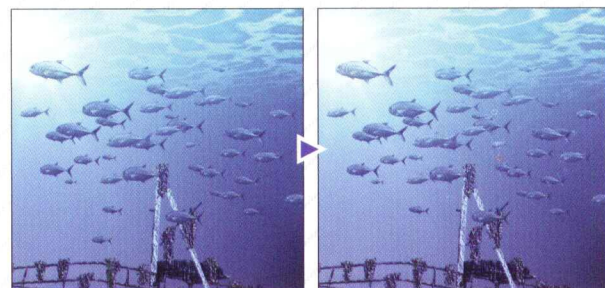
ブラシ：fish01.gbr、fish02.gbr、fish03.gbr
拡大・縮小：魚ごとに調整

色>脱色
基準：光度

色>トーンカーブ

4-04 「ブラシ」ツールで泡を描く

「泡」という名称の新規レイヤーを作成し、「ブラシ」ツールのオプションで先ほど作成した泡のブラシを選び、大きさを変更しながら泡を描いたら完成だ。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：泡

ブラシ：bubble01.gbr
拡大・縮小：泡ごとに調整

沈んで何年も経過した沈没船のグラフィックが完成。
写真と手描き部分がうまくマッチするように、素材に合わせて色調を整えるのがコツです。

COMPLETION

DigitalArt 06

オリジナルCDジャケット

人物と花の画像を合成して、オリジナルのCDジャケットを作成。ジャケットが完成したら、最後にCDケースの画像と合成してみましょう。

▶講師：佐々木康
▶URL：http://www.8-0-8.org/
▶ソフトVer：GIMP 2.6
▶モデル：高部あい
月刊「Windows100%」06年08月号掲載
▶素材提供：ゆんフリー写真素材集
▶URL：http://www.yunphoto.net/jp/

1 花の加工

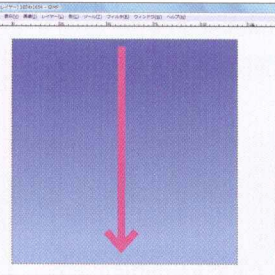
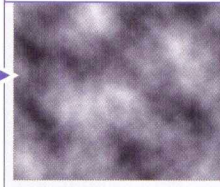
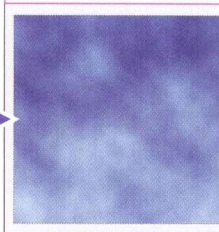
青のグラデーションと【ソリッドノイズ】で背景となる空を描画します。
つぎに、花の画像を切り抜いて、3色の花素材を作成し、装飾していきます。

1-01 背景の空を描画

120mm四方の新規画像を作成し、「ブレンド」ツールで「濃い青→薄い青」の線形グラデーションを描画する。「雲」という新規レイヤーに【ソリッドノイズ】を何度か適用して気に入った模様が出来たら、「雲」レイヤーのモードを「オーバーレイ」にする。

ファイル>新しい画像を作成
サイズ：120×120mm
解像度：350

描画色：濃い青
(R64 G113 B168)
背景色：薄い青
(R146 G187 B222)
グラデーション：
描画色→背景色

レイヤー>レイヤーを追加
名称：雲

フィルタ>下塗り>雲>ソリッドノイズ
詳細：10　X/Yサイズ：4
乱数化：チェック

「雲」レイヤー
モード：オーバーレイ

1-02 花素材を切り抜く

別のドキュメントとして花の素材画像を開き、「パス」ツールで花部分を切り抜いてパスから選択範囲を作成。花の画像を【コピー】し、CDジャケットの背景画像に【貼り付け】る。貼り付けたレイヤー名を「花」に変更する。

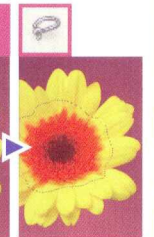
パスを選択範囲に
編集>コピー
編集>貼り付け
貼り付けられたレイヤー
名称：花

1-03 「花」レイヤーを複製

「花」レイヤーを複製し、レイヤーを右クリックして「不透明部分を選択範囲」を実行して、花の選択範囲を作成する。つぎに、表示をクイックマスクモードに切り替えよう。

「花」レイヤーを複製
「花コピー」レイヤーを右クリック→「不透明部分を選択範囲」
選択>クイックマスクの切り替え

1-04 花びらを【脱色】する

描画色を黒に設定後、「花コピー」レイヤーの雄しべと雌しべのある中心部分の外側を、ぼけたブラシで外に広げるように塗りつぶし、内側はくっきりとしたブラシで塗りつぶす。「自由選択」ツールで、塗りつぶした部分を大まかに選択後、【ガウシアンぼかし】でなじませる。表示を通常モードに切り替え、【脱色】を実行しよう。

描画色：黒

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：10

選択>クイックマスクの切り替え

色>脱色
基準：光度

1-05 ピンクの花を作成

「ピンク」という新規レイヤーを作成し、描画色をピンク色にして塗りつぶしたら、レイヤーモードを「オーバーレイ」に変更。できあがった花の色が薄いと感じたら、【トーンカーブ】で「花コピー」レイヤーを調整しよう。

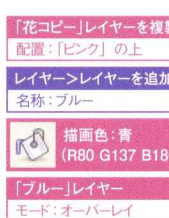
レイヤー>レイヤーを追加
名称：ピンク

「ピンク」レイヤー
モード：オーバーレイ

描画色：濃いピンク
(R227 G94 B141)

「花コピー」レイヤーをアクティブに
色>トーンカーブ

1-06 ブルーの花を作成

選択範囲を維持したまま、「花コピー」レイヤーを複製し「ピンク」の上に移動。複製された「花コピー #1」の上に「ブルー」という新規レイヤーを作成し、青色で塗りつぶしたあと、レイヤーモードを「オーバーレイ」にして選択を解除する。「ブルー」レイヤーと「ピンク」レイヤーを【下のレイヤーと統合】でそれぞれのレイヤーの下にある花の画像と統合し、【レイヤーの自動切り抜き】で画像の大きさに切り抜いておく。

「花コピー」レイヤーを複製
配置：「ピンク」の上

レイヤー>レイヤーを追加
名称：ブルー

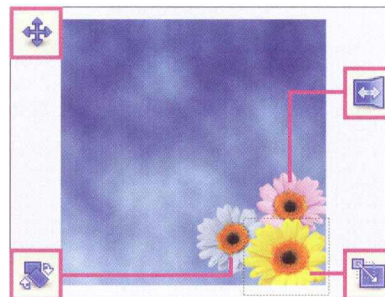
描画色：青
(R80 G137 B180)

「ブルー」レイヤー
モード：オーバーレイ

レイヤー>下のレイヤーと統合×2
「ブルー」と「花コピー 1#」
「ピンク」と「花コピー」

レイヤー>レイヤーの自動切り抜き×2
「花コピー 1#」「花コピー」

1-07 花を配置

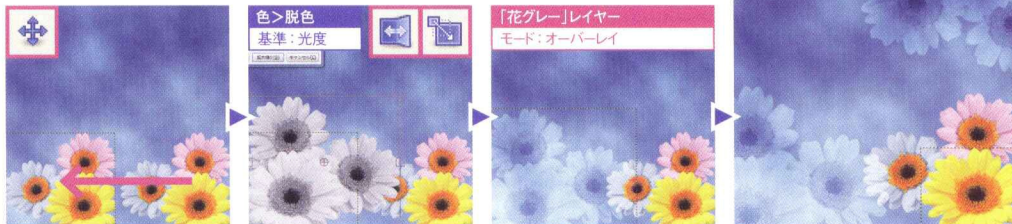
「花」「花コピー」「花コピー #1」レイヤーを、「移動」ツールで画面右下にそれぞれが見えるように移動する。各レイヤーに拡大縮小・回転・反転などの変形をくわえ、各花に動きをつけよう。

1-08 半透明の花を配置

花以外のレイヤーを非表示にし、【可視部分をレイヤーに】で作成した「可視部分コピー」レイヤーの名称を「花グレー」に変更。「花グレー」を【レイヤーの自動切り抜き】で画像の大きさに切り抜き、全レイヤーを表示させる。「花グレー」レイヤーを画面の左に移動させ、【脱色】で画像をグレー化する。水平反転と拡大・縮小を行ない、レイヤーモードを「オーバーレイ」にして位置を調整。「花グレー」レイヤーを複製し、複製レイヤーを画面の右上に移動させ回転して配置。

花以外のレイヤーを非表示に
レイヤー>可視部分をレイヤーに
「可視部分コピー」レイヤー
名称：花グレー
レイヤー>レイヤーの自動切り抜き
全レイヤーを表示する

色>脱色
基準：光度

「花グレー」レイヤー
モード：オーバーレイ

「花グレー」レイヤーを複製

2 人物の加工

人物素材を切り抜いてCDジャケット画像に貼り付け、位置・サイズ・色合いを調整します。
さらに、人物レイヤーの下に発光用レイヤーを作成して、人物を浮かび上がらせましょう。

2-01 人物を選択範囲に

別画像として人物の素材画像を開き、「前景抽出選択」ツールで人物の周りを囲む。「前景部分をマーク」にチェックをいれて、切り抜く人物をはみださないように塗りつぶす。つぎに「背景部分をマーク」にチェックをいれ、人物の外側を塗りつぶす。大まかな選択範囲ができたら、「Enter」キーで確定しよう。その後、「クイックマスク」表示にして、「ブラシ」ツールで細かい部分を修正する。

前景部分をマーク
：チェック

背景部分をマーク
：チェック

Enterキー

選択>クイックマスクの切り替え

描画色：黒 or 白

2-02 植物のかかった部分を修正

画面を通常モードに切り替え、人物を選択範囲にする。人物の右手に葉が入り込んでいる部分を「スタンプ」でツールで修正後、「ぼかし」と「にじみ」ツールで違和感のないようになじませ、切り抜いた人物の画像を【コピー】しよう。修正のしすぎで収拾がつかない場合があるので、あらかじめ元画像を複製しておくといい。

選択>クイックマスクの切り替え

編集>コピー

2-03 人物素材を貼り付ける

CDジャケット画像に人物の画像を【貼り付け】て、「拡大・縮小」ツールで拡大後、レイヤー名を「人物」とする。「人物」レイヤーを複製し、「人物コピー」レイヤーに【レイヤーをキャンバスに合わせる】を実行後、【ガウシアンぼかし】を適用し、レイヤーモードを「スクリーン」にする。

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：10

「人物コピー」レイヤー
モード：スクリーン

編集>貼り付け

貼り付けられたレイヤー
名称：人物
「人物」レイヤーを複製
レイヤー>レイヤーをキャンバスに合わせる

2-04 人物を発光させる

「人物」レイヤーを複製し、「人物コピー #1」をキャンバスに合わせた後、【明るさ・コントラスト】で人物を真っ白にする。レイヤーの不透明部分を選択範囲にし、選択範囲を広げ、【境界をぼかす】を適用後白で塗りつぶす。選択を解除し、「人物コピー #1」レイヤーを「人物」の下に配置し「不透明度:50%」にすると、人物がうっすらと光っている感じが出る。人物関連のレイヤーを【下のレイヤーと統合】でひとつのレイヤーに統合。統合された「人物コピー #1」に「レイヤーマスク」を追加し、人物が花と溶け込むように線形グラデーションを描画する。

「人物」レイヤーを複製
レイヤー>レイヤーをキャンバスに合わせる
色>明るさ・コントラスト
明るさ / コントラスト：127
レイヤー>透明部分>不透明部分を選択範囲に
選択>選択範囲を拡大
拡大量：20
選択>境界をぼかす
ぼかす量：30
編集>背景色(白)で塗りつぶす

選択>選択を解除
「人物コピー#1」
配置：「人物」の下
不透明度：50%

レイヤー>下のレイヤーと統合×2
「人物コピー」と「人物」
「人物」と「人物コピー #1」

「人物コピー#1」を右クリック→「レイヤーマスクを追加」

描画色：黒
背景色：白
グラデーション：描画色→背景色
形状：線形

3 テキストと蝶を追加

「テキスト」ツールでジャケットのロゴとなる文字を追加し、発光加工を行ないます。
つぎに、蝶の素材を切り抜いて貼り付け、人物の手に止まっているように調整したらジャケット画像は完成です。

3-01 ジャケットロゴを追加

「テキスト」ツールで好きな文字をフォントサイズを変えて入力（頭文字を極端に大きくするとロゴっぽい感じが出る）。位置を調整後、レイヤーを統合する。統合したテキストレイヤーを複製し、キャンバスサイズに合わせ、不透明部分を選択する。選択範囲を10ピクセル広げ、【境界をぼかす】を実行後、白で塗りつぶし、レイヤーを「不透明度:50%」に設定する。

400px
200px
フォント：Times New Roman Italic
レイヤー>下のレイヤーと統合
テキストレイヤーを複製
テキストレイヤーをアクティブに
レイヤー>レイヤーをキャンバスに合わせる
テキストレイヤーを右クリック→「不透明部分を選択範囲」
選択>選択範囲を拡大
拡大量：10
選択>境界をぼかす
ぼかす量：20
テキストレイヤー
不透明度：50

3-02 蝶の素材をジャケットに追加

蝶の素材画像を開き、「パス」ツールで選択範囲を作成後【コピー】し、CDジャケットの画像に【貼り付け】て、レイヤー名を「蝶」とする。蝶が人物の手に止まっているように、サイズ･位置などを調整する。さらに「テキスト」ツールで好きな黒文字(作例では「GIMP」)を入力し、位置を調整したら【文字情報の破棄】で確定しよう。CDジャケットの表面はこれで完成だ。

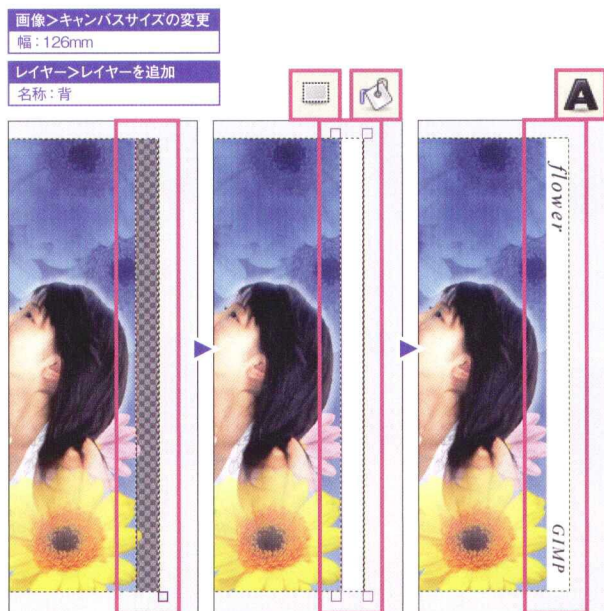
パスを選択範囲に
編集>コピー
編集>貼り付け
貼り付けたレイヤー
名称：蝶
レイヤー>文字情報の破棄

4 CDケース加工

CDケースの画像を開き、ジャケット画像を【貼り付け】、ケースの形より少し大きめになるよう変形します。
ケースの形にマスクを作り、さらにケースの反射をグラデーションで描画しましょう。

4-01 ジャケットの背部分を作成

まずCDの背の部分を作成するため、【キャンバスサイズの変更】で画面を右に6ミリ広げる（実際のCDジャケットは表面に背の部分は入れないので必要ない）。「背」という新規レイヤーを作成し、「矩形選択」ツールで作成した長方形を白で塗りつぶし、タイトルのテキストを配置する。

画像>キャンバスサイズの変更
幅：126mm
レイヤー>レイヤーを追加
名称：背

4-02 CDケース画像とジャケットを合成

CDケースの画像を開き、CDジャケットを統合した画像を【コピー】して【貼り付け】、レイヤー名を「CDジャケット」に変更する。「CDジャケット」レイヤーは、いったん不透明度をさげて、CDケースと大体の大きさと位置合わせを合わせ、「回転」「遠近法」ツールなどで調整していく。後でマスクを適用するので少しはみでるぐらいがよい。

ファイル>開く
編集>コピー
編集>貼り付け
「CDジャケット」レイヤー
不透明度：50

06 CD Jacket

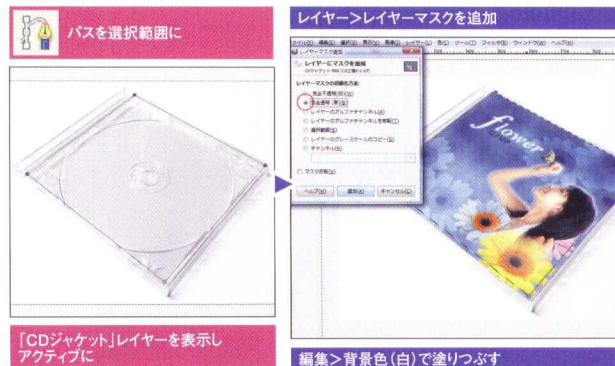
4-03 ケースの形にマスクする

「CDジャケット」レイヤーの不透明度を100%に戻し、非表示にする。「背景」レイヤーのCDケース表面をパスツールで囲んで選択範囲を作成後、「CDジャケット」レイヤーを表示させレイヤーマスクを追加。背景色を白に設定して【背景色で塗りつぶす】を実行して塗りつぶしマスクを作成。

パスを選択範囲に

「CDジャケット」レイヤーを表示し
アクティブに

レイヤー>レイヤーマスクを追加

編集>背景色(白)で塗りつぶす

4-04 ケースの反射を描画する

選択範囲を維持したまま、「ハイライト」という名称の新規レイヤーを追加し、モードを「スクリーン」にする。「ブレンド」ツールを選択し、「グラデーション:Three bars sin」を左から右へ水平に描画する。「ハイライト」レイヤーの不透明度を70%に下げ、「CDジャケット」レイヤーは不透明度を90%にする。

レイヤー>レイヤーを追加
名称:ハイライト モード:スクリーン

グラデーション:Three bars sin
オフセット:50

「ハイライト」レイヤー
不透明度:70%

「CDジャケット」レイヤー
不透明度:90%

4-05 ケースの背部分を合成する

CDジャケットの背の部分の画像を【コピー】して、【貼り付け】を実行。「拡大・縮小」「剪断変形」「回転」「移動」ツールなどでCDケースの背の部分に収まるように変形する。最後にCDケースの背部分の画像を「パス」ツールで選択範囲にして【コピー】し、「背」レイヤーの上に【貼り付け】、レイヤーモードを「乗算」「不透明度:70%」にすれば完成だ。

編集>コピー

編集>貼り付け

パスを
選択範囲に

編集>コピー

編集>貼り付け

貼り付けたレイヤー
モード:乗算 不透明度:70

写真データを焼いたCD-ROMのケースなどに使えるオリジナルジャケットが完成。
CDケースへ合成した画像は、ブログのプロフ画像などにも良いですよ。

COMPLETION

DigitalArt 07

炎が舞い上がる落城の夜

城の写真を、攻め落とされ燃える城に加工してみましょう。炎や煙はイチから手で描くわけではないので、思ったより簡単に作成できますよ。

▶講師：TKNK
▶ソフト Ver：GIMP 2.6
▶素材画像提供：ゆんフリー写真素材集
▶URL：http://www.yunphoto.net/

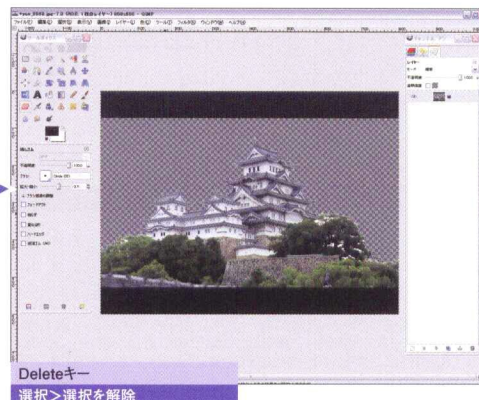
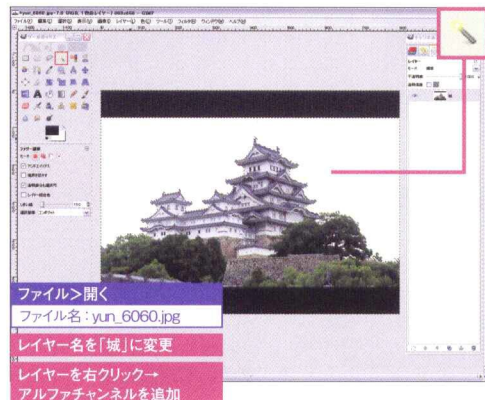
1 城と背景の写真を合成

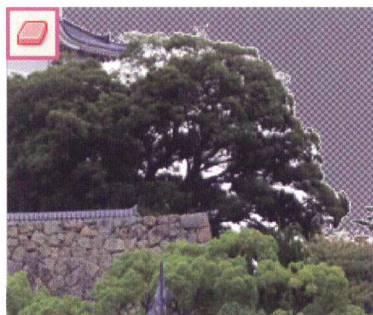
城の画像を開き、背景を消去後にもう1枚の素材画像をレイヤーとして開いて、2枚の写真を合成します。
つぎに、城の上部を「消しゴム」ツールで消して火事で壊れたように加工します。

1-01 城の背景を消去

城の素材画像（yun_6060.jpg）を開き、レイヤー名を「城」とする。つぎに、レイヤーを右クリックして「アルファチャンネルを追加」を実行する。「ファジー選択」ツールで空をクリックして選択範囲にし、Deleteキーを押して画像を削除。その後、選択を解除しておく。

ファイル>開く
ファイル名：yun_6060.jpg
レイヤー名を「城」に変更
レイヤーを右クリック→アルファチャンネルを追加

Deleteキー
選択>選択を解除

1-02 細かい部分を消去

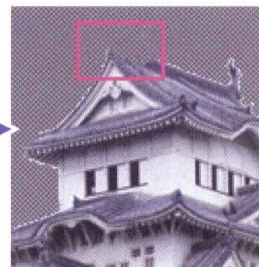
「消しゴム」ツールを選択し、前工程で消しきれなかった部分を消していく。きれいに消す必要はないが、白い部分が目立たなくなるように、ブラシサイズを調整しながら消していこう。

1-03 背景の素材画像を開く

【レイヤーとして開く】で、もうひとつの素材画像（yun_935.jpg）を開き、城レイヤーの下に配置する。レイヤー名を「背景」に変え、非表示にしておく。

ファイル>レイヤーとして開く
ファイル名：yun_935..jpg
レイヤー名を「背景」に変更し、非表示に

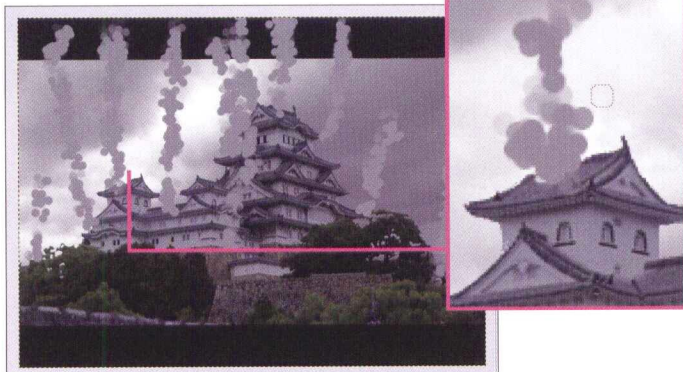
透明保護
城
背景

1-04 城の上部を壊れたように消す

火事で壊れたようなイメージにするため、城の上部を消す。右図の赤丸部分を、それぞれ消しゴムツールでなぞって消しておこう。（右図では効果が分かりやすいように黒い画像をしいているが、実際はなくてよい）

2 立ち上ぼる煙を描画

「ブラシ」ツールで煙ベースを描き、「不透明度を選択範囲」にして【ソリッドノイズ】フィルタを実行します。
選択を解除し、「にじみ」ツールで煙をなじませ、レイヤーモードを「乗算」に変更しましょう。

2-01 「ブラシ」ツールで煙を描く

新規レイヤー（名称：ケムリ)を追加し、「ブラシ」ツールのオプションで「フェードアウト」と「揺らぎ」にチェックを入れ、下図のように立ち上る煙をイメージしながら描いていく。描画色は何色でもよい。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：ケムリ

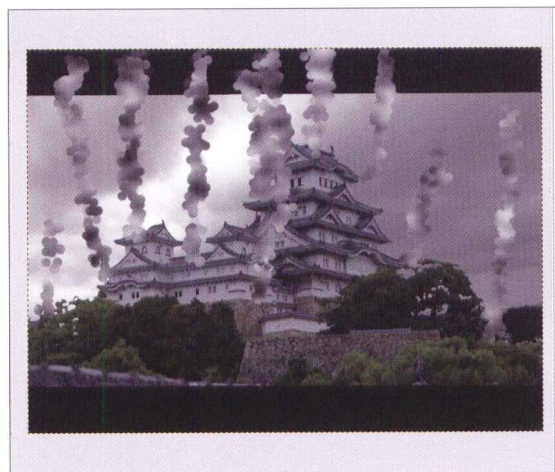
フェードアウト：チェック
揺らぎ：チェック(量：3)

2-02 煙を選択範囲に

「ケムリ」レイヤーをアクティブにして右クリック→「不透明度部分を選択範囲に」を実行する。これで前工程で描画した煙の部分だけが選択されている状態になる。

「ケムリ」レイヤーを右クリック→「不透明度部分を選択範囲に」

2-03 【ソリッドノイズ】フィルタを実行

【ソリッドノイズ】フィルタを実行。すると、選択範囲になっている煙の部分がもやのような模様に変化する。フィルタ実行後、選択は解除しておこう。

フィルタ>下塗り>雲
>ソリッドノイズ
X：13 Y：13

選択>選択を解除

2-04 「にじみ」ツールで煙をなじませる

「にじみ」ツールを選択し、煙の部分を下から上へ半円を描くようにドラッグしてなじませる。この作業を煙全体に繰り返し適用し、煙がリアルになるように加工する。煙の加工がすんだら、「ケムリ」レイヤーのモードを「乗算」に変更しよう。

「ケムリ」レイヤー
モード：乗算

3 赤い炎を描画

煙を描いた方法と同様に、「ブラシ」ツールで描いた部分を選択範囲にし、【ソリッドノイズ】を適用して炎のベースを作成します。
炎を赤く【着色】したら、「にじみ」ツールでなじませ、レイヤーを複製してモードと不透明度を調整しましょう。

3-01 「ブラシ」ツールで炎を描画

新規レイヤー（名称:炎）を追加し、「ブラシ」ツールで炎を描く。作業が分かりやすいように色を赤くしているが、実際の着色はあとで行なうので、描画色は何色でも構わない。

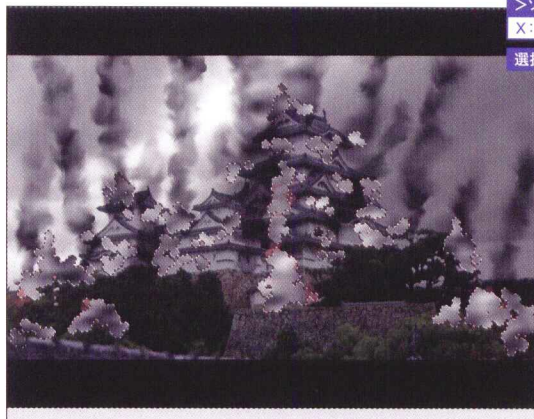
レイヤー>レイヤーを追加
名称：炎

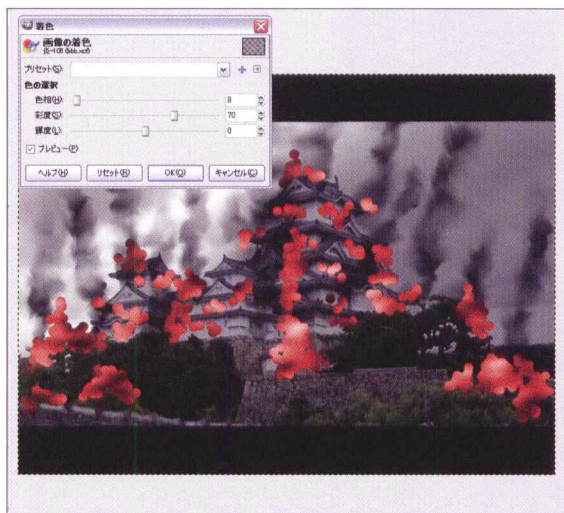
3-02 【ソリッドノイズ】で炎ベースを描画

工程2-01～2-03の、煙の描画法と同じ方法で炎を描く。「炎」レイヤーを右クリック→「不透明度部分を選択範囲に」を実行して、描画した炎の部分を選択範囲にし、【ソリッドノイズ】フィルタを適用してもやを描画。その後、選択を解除する。

「炎」レイヤーを右クリック→不透明度部分を選択範囲に

フィルタ>下塗り>雲>ソリッドノイズ
X：13　Y：13

選択>選択を解除

3-03 炎の色と形を調整する

【着色】を下記の数値で実行し、「炎」レイヤー全体を赤く着色する。工程2-04と同様に、「にじみ」ツールで炎をなじませていく。つぎに、「炎」レイヤーの不透明度を70%に変更し、「炎」レイヤーを複製する。作成した「炎コピー」レイヤーに【ガウシアンぼかし】フィルタを適用してぼかしをくわえる。「炎コピー」レイヤーの不透明度を100%に戻し、レイヤーモードを「加算」に変更すれば炎ベースの完成だ。

色>着色
色相：8
彩度：70
輝度：0

「炎」レイヤー
透明度：70%

「炎」レイヤーを複製
名称：炎コピー

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：20

「炎コピー」レイヤー
不透明度：100%
モード：加算

07 Burning Castle

4 画面全体の微調整

黒煙で染まる空を表現するために、画面全体に茶色を焼き込みます。
下部に炎や火の粉を追加して、最後に画面の上下に黒帯を作成したら完成です。

4-01 画像を茶色で塗りつぶす

新規レイヤー（名称:茶色平面）を追加し、「塗りつぶし」ツールで画像全体を茶色（R159 G136 B110）で塗りつぶす。つぎに、「茶色平面」レイヤーのレイヤーモードを「焼き込み」に変更し、城と合成する。

4-02 グラデーションを描画

新規レイヤー（名称：フレア）を追加する。「ブレンド」ツールを選択し、下部の三方向から内側に向かって放射状グラデーションを描画。つぎに、「フレア」レイヤーのモードを「覆い焼き」に変更する。（下図では効果が分かりやすいように黒いレイヤーをしいているが、実際はなくてよい）

4-03 逆光の光を描く

「城」と「背景」レイヤーの間に新規レイヤー（名称:城逆光）を追加。「城」より上位のレイヤーを非表示にし、「ブラシ」ツールでオレンジ系の色で城の輪郭に沿って逆光の光を描く。全レイヤーを表示して画像全体を調整する。

4-04 火の粉と黒帯を追加

新規レイヤー（名称:火の粉）を追加し、「ブラシ」ツールで火の粉を描き、レイヤーモードを「加算」に変更。さらに新規レイヤー（名称:枠）を追加し、「矩形選択」ツールで上下の枠を作成し、「塗りつぶし」ツールで黒く塗りつぶして、枠を作り直せば完成だ。

絵を描いているわけではないので絵心が無くても作成できるハズ。
炎と煙の描き方を覚えたら、素材画像を変えてオリジナル作品を作ってみてください。

COMPLETION

DigitalArt 08

虹色に輝く光の華

素材写真を使わず、ゼロからグラフィックを描いてみましょう。ベースを「パス」ツールで描き、グラデーションで着色していきます。

▶月刊「Windows100%」08 年 05 月号掲載
▶講師 ： 玉五郎
▶ソフト Ver：GIMP.2.4

※この講座は Ver.2.4 で作成しているため、メニュー表示が Ver.2.6 とは異なる部分がありますが、括弧内に Ver.2.6 のメニューを記載していますので、そちらを参考にしてください。

1 パスで花びらを描く

新規画像を黒で塗りつぶし、「パス」ツールで花びらを描いていきます。
6枚の花びらをすべて別のパスとして作成し、「塗りつぶし」ツールと【境界をぼかす】で着色していきましょう。

1-03 新規画像を黒く塗りつぶす

768×1024ピクセルの新規画像を作成し、「塗りつぶし」ツールで画像全体を黒で塗りつぶす。

ファイル>新規画像（新しい画像）
サイズ：768×1024px

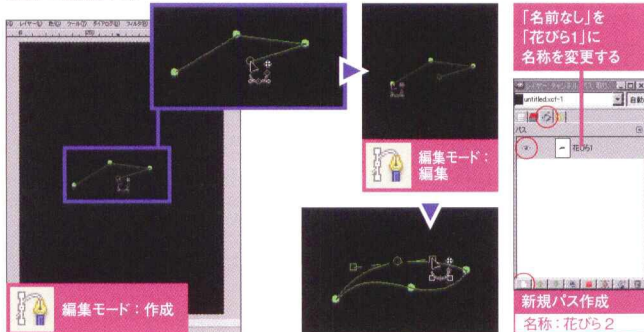
描画色：黒

1-02 「パス」ツールで花びらを描く

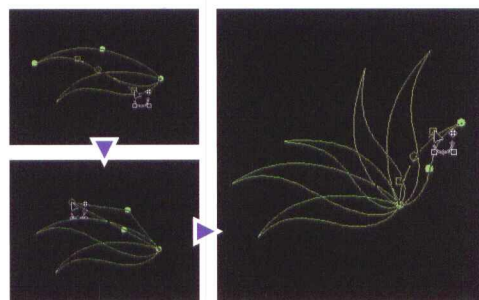
「パス」ツールを選択し、オプションの編集モードを「作成」にして菱形を作り、編集モードを「編集」に変えて、始点をクリックしてパスをつなげる。各ポイントからハンドルを引き出して花びらの形に整形。「パス」タブを開き、パス名「名前なし」を「花びら1」に変更しよう。つぎに、「新規パス作成」ボタンを押し「花びら2」という新規パスを作成する。

編集モード：作成

編集モード：編集

「名前なし」を「花びら1」に名称を変更する

新規パス作成
名称：花びら2

1-03 花びら6枚を別のパスとして描く

工程1-02の方法で「花びら2」のパスを描き、「パス」タブで「花びら2」パスを表示状態にし、「新規パス作成」ボタンで「花びら3」という新規パスを作成。以下、同じ方法で「花びら6」まで順番にパスを作っていこう。

1-04 パスを選択範囲に変換

「パス」タブで目のアイコンをクリックしてすべてのパスを非表示にする。つぎに「花びら1」パスをアクティブにして、ウインドウ下部にある「パスを選択範囲へ」ボタンを押して、「花びら1」パスを選択範囲にする。

すべてのパスを非表示に

「花びら1」をアクティブに

「パスを選択範囲へ」ボタンをクリック

1-05 花びら1を描画

「花びら1」という黒い新規レイヤーを作成し。「塗りつぶし」ツールで選択範囲を白く塗りつぶす。

レイヤー>新規レイヤー（レイヤーを追加）
レイヤー名：花びら1
塗りつぶし方法：描画色（黒）

描画色：白

1-06 花びら1にぼかし効果をつける

【境界をぼかす】で選択範囲を30ピクセルぼかし、「塗りつぶし」ツールを「描画色塗り」に設定し、ぼかした選択範囲内を「黒」で塗りつぶす。その後、選択を解除しておく。「パス」タブを開き、「花びら2」をアクティブにして「パスを選択範囲へ」ボタンをクリック。「レイヤー」タブに戻って「花びら1」のモードを「加算」にする。

選択>境界をぼかす
ぼかす量：30

描画色：黒

選択>なし（選択を解除）

「花びら2」パスをアクティブにし
「パスを選択範囲へ」ボタンをクリック

「花びら1」レイヤー
モード：加算

1-07 すべての花びらを描画する

工程1-05から1-06までの「レイヤー作成」→「白で塗る」→「境界をぼかす」→「黒で塗る」→「選択解除」→「パスを選択範囲へ」→「レイヤーを加算モードに」をパターンとし、各花びらに繰り返し適用して、花びらを描画していく。すべて描き終わったら、【画像の統合】でレイヤーを1枚にまとめよう。

「工程1-05〜1-06」を各花びらパスに適用

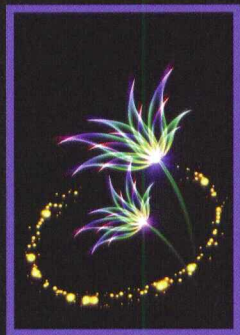
レイヤー>新規レイヤー（レイヤーを追加）
レイヤー名：花びら○
塗りつぶし方法：描画色（黒）

「白」で塗りつぶす
選択>境界をぼかす
ぼかす量：30px

「黒」で塗りつぶす
選択>なし（選択を解除）

パス（花びら○）を選択し
「パスを選択範囲へ」ボタンをクリック

「花びら○」レイヤー
モード：加算

画像>画像の統合

2 茎の描画と着色

花びら部分を【モーションぼかし】と「黒→透明」のグラデーションでぼかします。つぎに、7色のグラデーションで花を着色。
花を複製して70%のサイズに縮小し、花の中心部分に重ねてかさを出します。

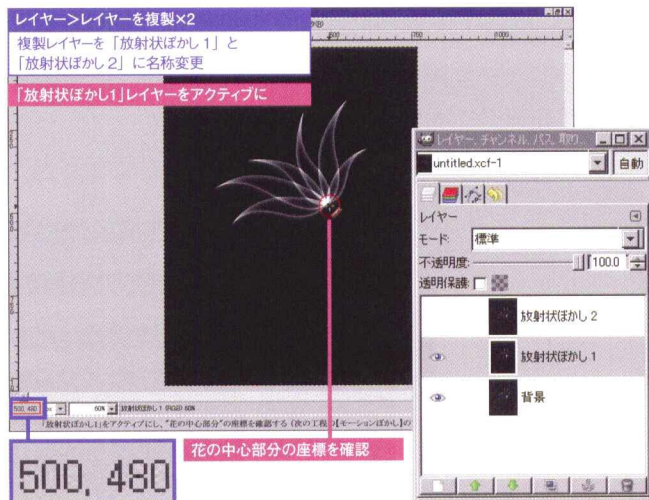
2-01 レイヤーを2枚複製

【レイヤーを複製】で「背景」の複製レイヤーを2枚作成し、レイヤー名を「放射状ぼかし1」と「放射状ぼかし2」に変更する。「放射状ぼかし1」レイヤーをアクティブにし、花の中心部分の座標を確認する。

レイヤー>レイヤーを複製×2
複製レイヤーを「放射状ぼかし1」と「放射状ぼかし2」に名称変更

「放射状ぼかし1」レイヤーをアクティブに

500, 480

花の中心部分の座標を確認

2-02 グラデーションでぼかす

「放射状ぼかし1」レイヤーに【モーションぼかし】の「拡大縮小」を、前工程で確認した座標で適用する。つぎに、「ブレンド」ツールで花の中心部分から「黒→透明」の放射状グラデーションを描画。「放射状ぼかし1」レイヤーのモードを「加算」にし、【下のレイヤーと結合】を実行。さらに、「放射状ぼかし2」をアクティブにし、先ほどと同様に【モーションぼかし】適用とグラデーション描画、レイヤーモード変更を実行し、【画像の統合】でレイヤーをまとめる。

フィルタ>ぼかし>モーションぼかし
種類：拡大縮小
X/Y：500/480（花の中心座標）
拡大側にぼかす：チェックする

グラデーション：描画色（黒）→透明
形状：放射状

「放射状ぼかし1」レイヤー
モード：加算

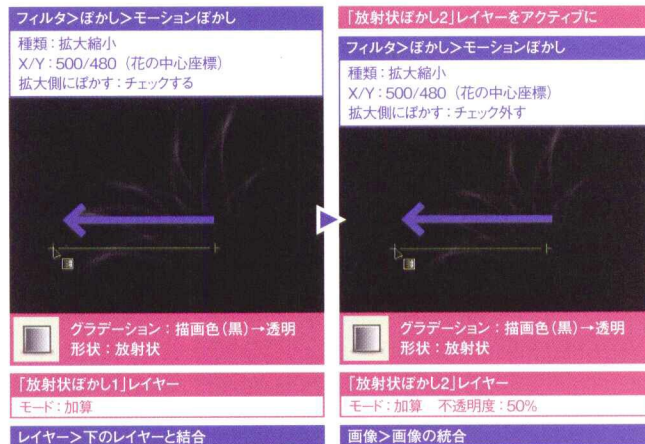
レイヤー>下のレイヤーと結合

「放射状ぼかし2」レイヤーをアクティブに

フィルタ>ぼかし>モーションぼかし
種類：拡大縮小
X/Y：500/480（花の中心座標）
拡大側にぼかす：チェック外す

グラデーション：描画色（黒）→透明
形状：放射状

「放射状ぼかし2」レイヤー
モード：加算　不透明度：50%

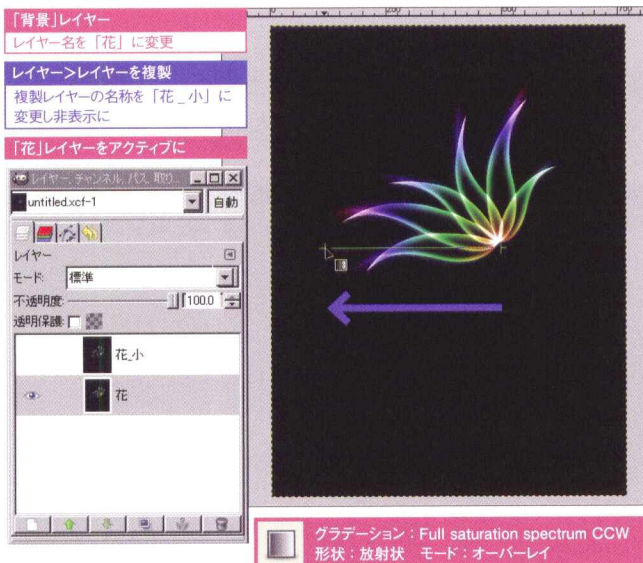
画像>画像の統合

2-03 グラデーションで着色

「背景」のレイヤー名を「花」に変更し、レイヤーを複製。複製レイヤーの名称は「花_小」に変更し、非表示にしておく。つぎに、「花」レイヤーをアクティブにし、「ブレンド」ツールで「Full saturation spectrum CCW/オーバーレイ」の放射状グラデーションを花の中心から外側へ向かって描画して着色する。

「背景」レイヤー
レイヤー名を「花」に変更

レイヤー>レイヤーを複製
複製レイヤーの名称を「花_小」に変更し非表示に

「花」レイヤーをアクティブに

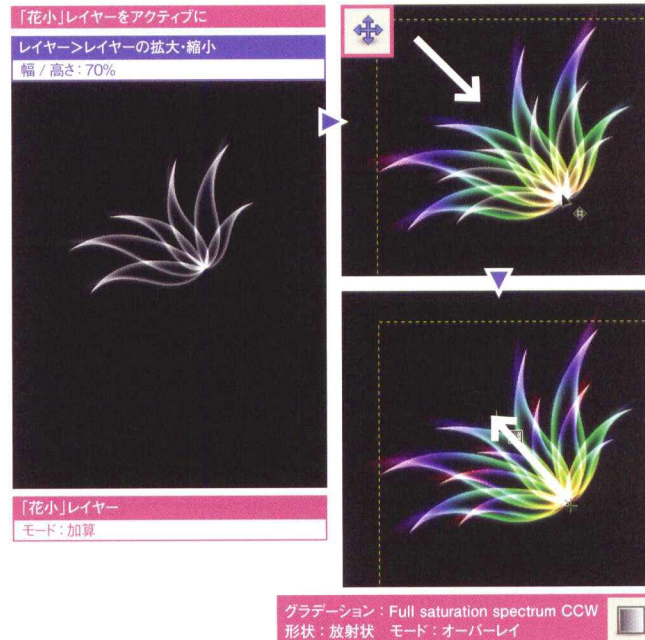
グラデーション：Full saturation spectrum CCW
形状：放射状　モード：オーバーレイ

2-04 花を複製して二重に

「花_小」レイヤーをアクティブにし、【レイヤーの拡大・縮小】で70%に縮小。レイヤーモードを「加算」にし、「移動」ツールで位置を調整。「ブレンド」ツールで先ほどと同様に「Full saturation spectrum CCW」のグラデーションで花に着色する。

「花小」レイヤーをアクティブに

レイヤー>レイヤーの拡大・縮小
幅／高さ：70%

「花小」レイヤー
モード：加算

グラデーション：Full saturation spectrum CCW
形状：放射状　モード：オーバーレイ

3 茎の描画と着色

「パス」ツールで茎を描き、パスをストロークに変換します。「ブレンド」ツールで茎を緑色に着色し、
グラデーションと【モーションぼかし】で茎が下に向かって消えていくようにぼかします。

3-01 「パス」ツールで茎を描画

「茎」という黒い新規レイヤーを作成し、レイヤーモードを「加算」に。「パス」ツールの編集モードを「作成」にして直線を引き、線の中間部分を横にドラッグして両サイドからハンドルを出し、ドラッグして曲線にする。つぎに、描画色を「白」にし、「パスをストローク描画(境界線を描画)」ボタンを押してストローク描画を実行する。

レイヤー>新規レイヤー(レイヤーを追加)
レイヤー名：茎
塗りつぶし方法：描画色（黒）

「茎」レイヤー
モード：加算

編集モード：作成

パスをストローク描画
色：白
ストローク幅：10

3-02 茎部分を着色

「ブラシ」ツールを選択して、描画色を「黒」、ブラシは「Circle Fuzzy (11)」を選択。「パス」タブを開いて「名前なし」パスをアクティブにし、「パスをストローク描画(境界線を描画)」ボタンをクリックして茎を描画。「ブレンド」ツールで上から下に「白→黒」のグラデーションを描画して明暗をつけ、つづけて上から下に「緑→黒」を描画して茎に着色。【モーションぼかし】と【ガウシアンぼかし】を適用後、【フェード】で発光効果をつけ、【画像の統合】を実行する。

描画色：黒
ブラシ：Circle Fuzzy(11)

レイヤー、チャンネル、パス、取り...
untitled.xcf-1
自動
パス
名前なし
花びら6
花びら5
花びら4
花びら3

描画ツールを用いて
ストローク：チェック
描画ツール：ブラシ

「ブレンド」ツール
1 グラデーション：白→黒
形状：線形
モード：オーバーレイ

2 グラデーション：緑（G255）→黒
形状：線形　モード：乗算

フィルタ>ぼかし>モーションぼかし
種類：線形　長さ：20　角度：50

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：10

編集>フェード
モード：加算　不透明度：50

画像>画像の統合

4 光の追加

「花」レイヤーを複製し、複製レイヤーを70%に縮小します。「回転」ツールで角度を変え、「移動」ツールで大きな花の下に配置。
つぎに、【超新星】フィルタでふたつの花の中心点に光を追加しましょう。

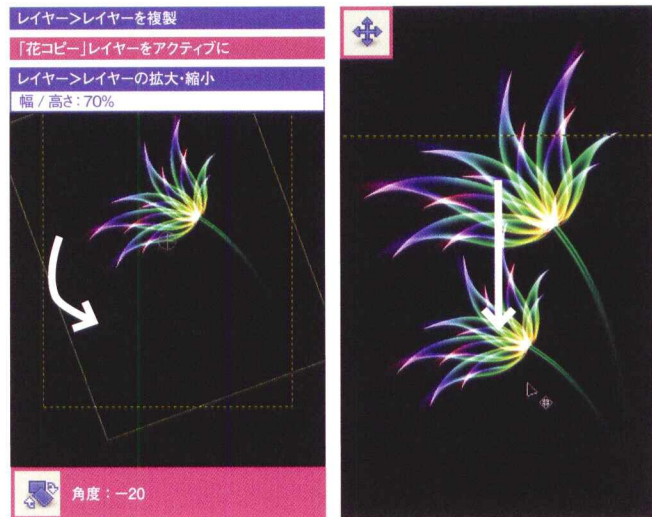
4-01 花のコピーを縮小して配置

「花」レイヤーを複製し、【レイヤーの拡大・縮小】で「花コピー」レイヤーを70%に縮小する。つぎに、「回転」ツールで「花コピー」を− 20度回転。「花コピー」のレイヤーモードを「加算」にし、「移動」ツールで位置を大きな花の下に調整しておく。

レイヤー>レイヤーを複製

「花コピー」レイヤーをアクティブに

レイヤー>レイヤーの拡大・縮小
幅／高さ：70%

角度：−20

4-02 【超新星】フィルタで輝きをつける

「超新星」という黒い新規レイヤーを作成し、レイヤーモードを「スクリーン」にする。【超新星】フィルタを、それぞれの花の中心を座標にして、色を変えて適用し、花の中心から光を発しているようにする。つぎに、【明るさ・コントラスト】で「超新星」レイヤーのコントラストを強調しよう。

レイヤー>新規レイヤー(レイヤーを追加)
レイヤー名：超新星
塗りつぶし方法：描画色（黒）

「超新星」レイヤー
モード：スクリーン

フィルタ>光と影(照明と投影)>超新星
中心 X/Y：496/476
(大きい花の中心座標)
色：青（R40 G40 B200）
半径：20　幅：100

フィルタ>光と影(照明と投影)>超新星
中心 X/Y：452/692
(小さい花の中心座標)
色：マゼンタ（R180 G40 B200）
半径：12　幅：100

色>明るさ・コントラスト
コントラスト：35

5 光のリングを作成

「パス」ツールで花の周りに円を作成し、パスをストロークに変換して光のリングを描きます。最後に画像のコントラストを調整して完成です。

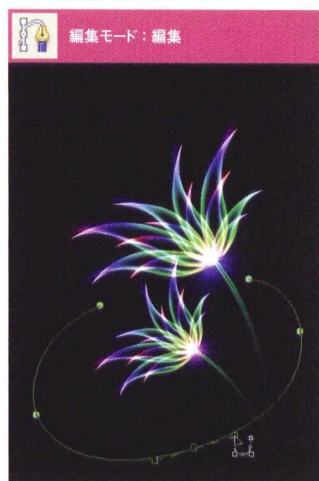
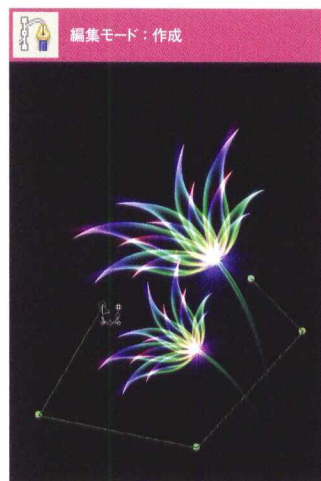
5-01 「パス」ツールでリングの軌跡を描画

「リング」という黒い新規レイヤーを作成し、モードを「スクリーン」に変更。「パス」ツールの編集モードを「作成」にし、リングの形にクリックする。つぎに、編集モードを「編集」に変更し、各ポイントからハンドルを引き出してなめらかな曲線になるよう調整する。

レイヤー>新規レイヤー(レイヤーを追加)
レイヤー名：リング
塗りつぶし方法：描画色（黒）

「リング」レイヤー
モード：スクリーン

編集モード：作成

編集モード：編集

5-02 「Sparks」ブラシで光を描画

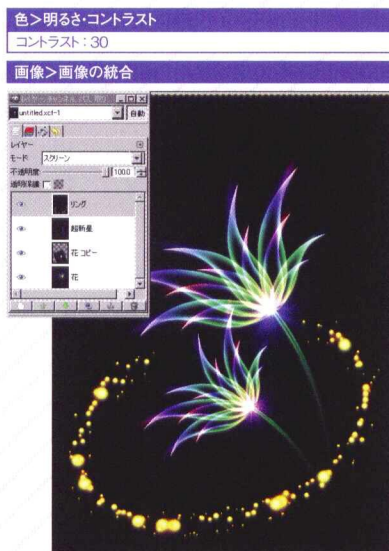
「ブラシ」ツールで「Sparks」ブラシを選択し、「パス」タブを開いて「名前なし」パスをアクティブにして「パスをストローク描画(境界線を描画)」ボタンをクリック。「ブラシツール」を選択してパスをストローク描画し、花の周りに光のリングを作る。最後に、【明るさ・コントラスト】でリングのコントラストを強調したら、【画像の統合】を実行して完成となる。

ブラシ：Sparks
拡大縮小：1.5

untitled.xcf-1
自動
パス
名前なし
茎
花びら6
花びら5
花びら4
花びら3

描画ツールを用いてストローク：チェック
描画ツール：絵筆(ブラシ)

色>明るさ・コントラスト
コントラスト：30

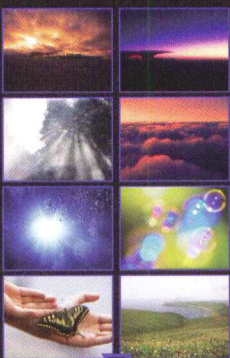
画像>画像の統合

写真では作成できない、いかにもCGという画像が完成。写真を加工するだけでなく、こういったCG作成もGIMPならスグにできてしまうのです。

COMPLETION

DigitalArt 09

幻想の大地 コラージュで作る

風景写真を重ね合わせて、幻想風景を作成します。手法は難しくないので、想像力と根気をフル活用して、自分だけの世界を描いてみましょう。

▶講師：大門 沙絵香（Crearje）
▶URL：http://www.crearje.com/
▶ソフト Ver：GIMP 2.6
▶素材提供：ゆんフリー写真素材集
▶URL：http://www.yunphoto.net/

1 空素材の加工

素材画像を読み込み、複製&水平反転してベースとなる空と大地を作成します。
さらに2枚の別画像を重ね、レイヤーモードを変えて背景に色を追加しましょう。

1-01 ベースとなる空を作成

ベースとなる素材画像を開いたら、レイヤーを複製。「背景コピー」レイヤーを水平反転させ、レイヤーモードを「スクリーン」に変更する。【下のレイヤーと統合】を実行後、再度レイヤーを複製。「背景コピー」レイヤーに【ガウシアンぼかし】を適用し、レイヤーモードを「比較（暗）」に変更する。

ファイル>開く
ファイル名：yun_3263.jpg
レイヤー>レイヤーを複製

向き：水平
「背景コピー」レイヤー
モード：スクリーン
レイヤー>下のレイヤーと統合
レイヤー>レイヤーを複製

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：7
「背景コピー」レイヤー
モード：比較（暗）

1-02 空に色を追加する1

グラデーション用の画像（yun_3093.jpg）を読み込み、レイヤー名を「グラデーション」に変更する。【ガウシアンぼかし】フィルタでぼかしたら、レイヤーモードを「オーバーレイ」に変更する。これで空が美しく染まった。

ファイル>レイヤーとして開く
ファイル名：yun_3093.jpg
レイヤー名：グラデーション

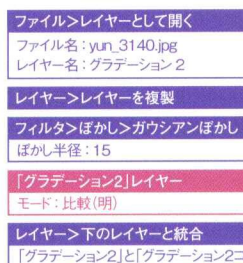
フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：20

「グラデーション」レイヤー
モード：オーバーレイ

1-03 空に色を追加する2

別のグラデーション用画像（yun_3140.jpg）を読み込み、レイヤー名を「グラデーション2」に変更して、レイヤーを複製する。「グラデーション2コピー」レイヤーに【ガウシアンぼかし】をかけ、レイヤーモードを「比較（明）」に。【下のレイヤーと統合】を実行後、今度は【モーションぼかし】と【ガウシアンぼかし】を適用して雲を横に引き延ばす。

ファイル>レイヤーとして開く
ファイル名：yun_3140.jpg
レイヤー名：グラデーション 2
レイヤー>レイヤーを複製
フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：15
「グラデーション2」レイヤー
モード：比較（明）
レイヤー>下のレイヤーと統合
「グラデーション2」と「グラデーション2コピー」

フィルタ>ぼかし>モーションぼかし
長さ：256　角度：0
フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：7

1-04 不要部分を消去する

「グラデーション2」レイヤーを「レイヤーモード：比較（明）/不透明度：50%」に変更し、「整列」ツールで「下揃え」に画像位置を揃える。つぎに、「グラデーション2」にレイヤーマスクを追加し、上部の境目を黒いブラシで塗りつぶしていく。

「グラデーション2」レイヤー
モード：比較（明）　不透明度：50%
整列：下揃え

「グラデーション2」レイヤーを右クリック→「レイヤーマスクを追加」
完全不透明（白）
描画色：黒

2 光と大地の加工

シャボン玉と木漏れ日の画像を追加し、【ガウシアンぼかし】フィルタと「オーバーレイ」モードで空に光を追加します。
つぎに、大地の画像を読んで合成し、空にかかった部分を消して、草原を描きましょう。

2-01 空に光の玉を追加

シャボン玉の画像を読み込み、レイヤー名を「シャボン玉」に変更する。【ガウシアンぼかし】フィルタでぼかしたら、「レイヤーモード：オーバーレイ/不透明度:50%」に変更する。「シャボン玉」レイヤーを複製し、複製レイヤーを水平に反転させる。これで空部分に光の玉が描かれた。

ファイル>レイヤーとして開く
ファイル名：yun_5379.jpg
レイヤー名：シャボン玉

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：7

「シャボン玉」レイヤー
モード：オーバーレイ　不透明度：50%

レイヤー>
レイヤーを複製

向き：水平

2-02 雲間の光を追加

光（木漏れ日）の画像を読み込み、レイヤー名を「光」に変更する。【ガウシアンぼかし】を適用後、レイヤーモード「オーバーレイ」にし、レイヤーを複製。分かりやすいように「光コピー」をレイヤーモードをいったん「標準」に戻す。「光コピー」を水平反転させたら、レイヤーモードを「オーバーレイ」に戻す。

ファイル>レイヤーとして開く
ファイル名：yun_359.jpg
レイヤー名：光

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：15

「光」レイヤー
モード：オーバーレイ

レイヤー>
レイヤーを複製

「光コピー」レイヤー
モード：標準

向き：水平

「光コピー」レイヤー
モード：オーバーレイ

2-03 大地素材を追加

大地の写真を読み込み、レイヤー名を「大地」に変更して、レイヤーを複製。「大地コピー」に【ガウシアンぼかし】フィルタを適用し、レイヤーモードを「比較（暗）」に変更。「大地コピー」と「大地」を統合する。再度レイヤーを複製し、「レイヤーモード：オーバーレイ/不透明度：50%」に変更する。さらにレイヤーを複製し「レイヤーモード：スクリーン/不透明度:40%」に変更。「大地コピー」と「大地」を統合し、続いて「大地コピー #1」と「大地」を統合する。最後に「大地」レイヤーのモードを「ソフトライト」に変更する。

ファイル>レイヤーとして開く
ファイル名：yun_1419.jpg
レイヤー名：大地

レイヤー>レイヤーを複製

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：3

「大地コピー」レイヤー
モード：比較（暗）

レイヤー>下のレイヤーと統合
「大地コピー」と「大地」

レイヤー>レイヤーを複製

「大地コピー」レイヤー
モード：オーバーレイ　不透明度：50%

レイヤー>レイヤーを複製

「大地コピー#1」レイヤー
モード：スクリーン　不透明度：40%

レイヤー>下のレイヤーと統合
「大地コピー」と「大地」
「大地コピー #1」と「大地」

「大地」レイヤー
モード：ソフトライト

2-04 不要部分を消去

「大地」レイヤーを右クリックして、レイヤーマスクを追加する。「ブラシ」ツールで空にかかっている不要な部分を塗りつぶし、レイヤーマスクを適用する。レイヤーを複製し、「大地コピー」レイヤーを「レイヤーモード:オーバーレイ/不透明度:70%」に変更する。先程と同様に「大地コピー」にレイヤーマスクを追加し、上半分を塗りつぶす。

「大地」レイヤーを右クリック→「レイヤーマスクを追加」
完全不透明（白）

描画色:黒

「大地」レイヤーを右クリック→「レイヤーマスクを適用」

レイヤー>レイヤーを複製

「大地コピー」レイヤー
モード：オーバーレイ　不透明度：70%

「大地コピー」レイヤーを右クリック→「レイヤーマスクを追加」
完全不透明（白）

描画色:黒

3 飛び回る蝶を追加

蝶の画像を読み込み、蝶部分だけを切り抜いたら、レイヤーを2枚複製します。
それぞれの蝶のサイズ・角度・向きを調整して配置。つぎに「ブラシ」ツールで大地に輝きを描きましょう。

3-01 蝶を切り抜く

蝶の画像を読み込み、レイヤー名を「蝶」に変更。レイヤーマスクを追加し、蝶以外の不要な部分を塗りつぶしていく。不要な場所を全て塗りつぶしたら「蝶」にレイヤーマスクを適用。レイヤーを2回複製し、「蝶コピー」と「蝶コピー #1」レイヤーを作成する。

ファイル>レイヤーとして開く
ファイル名：yun_6124.jpg
レイヤー名：蝶

「蝶」を右クリック→「レイヤーマスクを追加」
完全不透明（白）

描画色：黒

「蝶」を右クリック→「レイヤーマスクを適用」
レイヤー>レイヤーを複製×2

3-02 サイズと角度を変えて蝶を配置

「蝶コピー #1」以外の蝶レイヤーを非表示にし、「蝶コピー #1」をアクティブにする。蝶を下図のように縮小&回転したら、レイヤーを複製し、「蝶コピー #2」を「レイヤーモード:スクリーン/不透明度:80%」に変更し、「蝶コピー #2」と「蝶コピー #1」を統合する。「蝶コピー #1」を中央のあたりへ移動し、「不透明度：90%」に変更。「蝶コピー」を先程の手順で縮小&回転、レイヤー複製を行ない、蝶を適当な位置に配置したら、「蝶コピー #2」と「蝶コピー」を結合する。

「蝶コピー」と「蝶」レイヤーを非表示に
「蝶コピー#1」レイヤーをアクティブに
レイヤー>レイヤーを複製

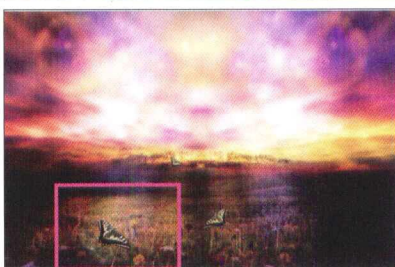
「蝶コピー#2」レイヤー
モード：スクリーン　不透明度：80%
レイヤー>下のレイヤーと統合
「蝶コピー #2」と「蝶コピー #1」
「蝶コピー#1」レイヤー
不透明度：90%

「蝶コピー」レイヤーをアクティブに
レイヤー>レイヤーを複製
「蝶コピー#2」レイヤー
モード：スクリーン　不透明度：90%
レイヤー>下のレイヤーと統合
「蝶コピー #2」と「蝶コピー」

3-03 手前の蝶を発光させる

「蝶」レイヤーを表示させ【柔らかい発光】フィルタで光を浴びているように加工。縮小・回転・水平反転を行ない、画面の左手前に配置したら、レイヤーの不透明度を90%に変更する。これで蝶の加工は完了となる。

「蝶」レイヤーをアクティブに

フィルタ>柔らかい発光
発光ぼかし半径：10
明るさ：0.75
シャープ度：0.85

3-04 「ブラシ」ツールで輝きを描画

「輝き」という新規レイヤーを作成。付録CD-ROMに収録されているブラシを読み込み、「ブラシ」ツール（描画色：白）で輝いている光を描く。レイヤーを複製し、複製レイヤーに【ガウシアンぼかし】を適用。「輝き」レイヤーのモードを「オーバーレイ」に変更し、「輝きコピー」レイヤーは「レイヤーモード:スクリーン/不透明度:60%」に変更する。

レイヤー>レイヤーを追加
名称：輝き

描画色：白
ブラシ：Stars.abr

レイヤー>レイヤーを複製

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径：4

「輝き」レイヤー
モード：オーバーレイ
「輝きコピー」レイヤー
モード：スクリーン　不透明度：60%

4 最終調整

水面の画像で画面全体に光を追加したら、最後に各レイヤーのモードや不透明度を変えて
バランスを調整して完成です。

4-01 画面全体に光を追加

水面の画像を読み込み、レイヤー名を「水面」に変更する。レイヤーを複製し、「水面コピー」に【ガウシアンぼかし】を適用。「水面コピー」レイヤーのモードを「比較(明)」に変更後、「水面」レイヤーと統合する。結合した「水面」レイヤーを「レイヤーモード:オーバーレイ/不透明度:50%」に変更する。

ファイル>レイヤーとして開く
ファイル名:yun_2055.jpg　レイヤー名:水面

レイヤー>レイヤーを複製

フィルタ>ぼかし>ガウシアンぼかし
ぼかし半径:10

「水面コピー」レイヤー
モード:比較(明)

レイヤー>下のレイヤーと統合
「水面コピー」と「水面」

「水面」レイヤー
モード:オーバーレイ　不透明度:50%

4-02 各レイヤーを微調整

ここまでで、すべての素材を配置し終えたので、最後に画面を見ながら各レイヤーのモードや不透明度を変えて、全体のバランスを調整したら完成だ。

「グラデーション」レイヤー
モード:オーバーレイ
不透明度:80%

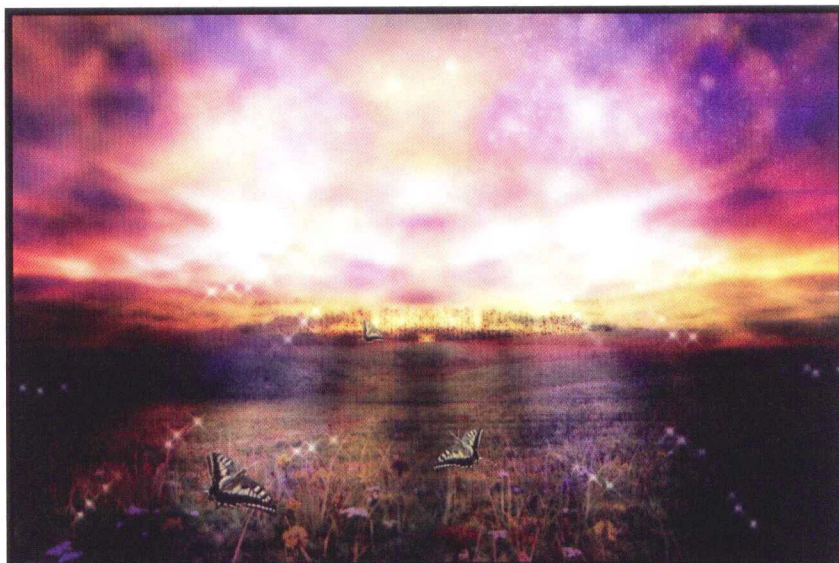
「シャボン玉コピー」レイヤー
モード:ソフトライト
不透明度:30%

「大地コピー」レイヤー
モード:オーバーレイ
不透明度:50%

「蝶」レイヤー
不透明度:70%

「蝶コピー」レイヤー
不透明度:80%

「蝶コピー#1」レイヤー
不透明度:80%

「水面」レイヤー
モード:オーバーレイ
不透明度:40%

光の溢れる幻想的なグラフィックが完成。コラージュの手法を覚えたら、
素材画像を変えて新しい作品を作ってみてください。

COMPLETION

Column05

GIMP基本ツールの応用技③

グラデーションとパレットを自作する

ここでは、グラデーションとカラーパレットを自作するテクニックを紹介しよう。グラデーションを自由自在に作成できるようになれば、さらに表現の幅が広がるハズだ。また、カラーパレットで使用する色をあらかじめ統一しておけば、作業効率もぐんとアップすること間違いなし。手順も一度覚えればそれほど難しくないので、カスタマイズに興味のある人は早速試してみてほしい。

1 グラデーションを自作してみよう

ブレンドツールで利用するグラデーションの種類は、インターネットから別途追加ファイルを入手して、数を増やすことが可能だ。とはいえ、できればグラデーションダイアログで呼び出せる専用エディタで、思い通りのパターンを自作してみてほしい。ただ、このグラデーションエディタは、やや操作方法が独特なので、慣れるまで多少戸惑う可能性がある。まずは、ここで解説した手順通りに挑戦してみるといいだろう。

グラデーションエディタを呼び出すには、グラデーションダイアログの左下にあるボタンをクリックしよう。

1

グラデーションエディタを呼び出したら、上図の部分を右クリックし、「セグメントを均等に分割」をクリックしよう。

2

セグメントとはグラデーションの境界のことで、各セグメントの両端では好きな色を指定できるようになる。ここでは分割数を設定しよう。はじめはふたつぐらいにしておけば良い。

3

セグメントは▲マークで囲まれた部分で表される。ここを右クリックし、両端の色を設定しておこう。

4

グラデーションの両端をずらす

また、セグメントの両端や中間位置(△マーク)はドラッグで移動することもできる。好きな状態に調整し、保存ボタンをクリック。

2 カラーパレットを自作してみよう

GIMPのパレットは、登録されている複数の色を簡単に利用できるようになる機能だ。標準でもいくつかの種類が用意されているが、もちろん自分の好きな色を自由に組み合わせて登録できるようにもなっているので、ここではその方法を解説しておこう。Webデザインやイラスト作成中に、ある特定色の組み合わせだけを利用したい場合などは、あらかじめパレットを作成しておくとスピーディに作業できるようになるぞ。

1

パレットを自作したい場合は、まずパレットダイアログを表示させ、上図の新規作成ボタンをクリックしよう。

2

ドラッグ&ドロップ

パレット編集画面が表示されるので、ツールボックスで色を作成した後、色部分をドラッグ&ドロップで登録する。

3

使いたい色を複数登録したら、名称を設定して保存ボタンをクリック。これで自作のパレットが作成できた。

巻末付録

Appendix

Appendix

Filter Index GIMP 2.6

GIMPに搭載されているさまざまなフィルタを紹介します。どのフィルタがどんな効果がわからないときの参考になりますよ。
前バージョンとは、多少フィルタ名や並び順が変わっているので、ひと通りチェックしておきましょう。

ぼかし
画像にぼかしをかけるフィルタ。

ガウシアンぼかし
最も一般的に用いられるぼかしフィルタ。

タイル化可能ぼかし
継ぎ目なく並べるために画像の縁をぼかす。

ピクセル化
指定した大きさの正方形で画像を単純化する。

ぼかし
効果が弱いが、処理速度が早いぼかしフィルタ。

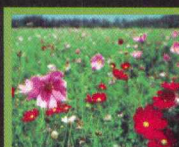
モーションぼかし
方向性のあるぼかしで、動きのある画像を作成。

選択的ガウシアンぼかし
コントラストの低いエリアだけぼかす。

強調
画像をくっきりさせ、被写体を強調させる

アンシャープマスク
輪郭部分のコントラストを上げて鮮明にする。

アンチエイリアス
エッジ確定アルゴリズムで輪郭を滑らかにする。

インターレース除去
ビデオキャプチャ画像の走査線を除去する。

シャープ
画像をシャープにする。アンシャープマスクよりは弱い。

ストライプ除去
垂直の縞ノイズを除去。

ノイズ除去
斑点ノイズやモアレを除去する。

赤目除去
カメラのフラッシュで発生した赤い光を除去する。

非線形フィルタ
透明度を用いた平均化・最適化・輪郭強調。

変形
画像全体を歪ますなど、形状を大きく変化させる

エンボス
浮き彫りのイメージのように加工する。

グルグルひねる
回転とつまみを使った画像の変形。

ずらし
ピクセルの各ラインを水平または垂直にずらす。

ビデオ
低画像モニタの走査線風な処理をくわえる。

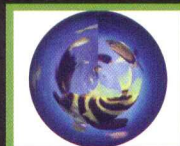
ひん曲げる
2本のコントロールカーブを利用して画像を曲げる。

ブラインド
窓のブラインドのような加工をする。

ページめくり
紙をめくっているように、画像の端をカールさせる。

モザイク
モザイク画のようなブロック状に加工する。

レンズ補正
写真のレンズ歪みを修正、または付けくわえる。

一行おきに消す
画像の行または列を一行おきに消す。

極座標
画像を極座標系で表示させたように変形する。

新聞印刷
ハーフトーンで新聞印刷のような加工をする。

対話型歪め
プレビューウインドウ内をドラッグして歪ませる。

彫金風
彫金のように加工する。

波
小石を投げ込んだような水紋の効果。

波紋
画像を波紋に変形する。

風
風に吹かれたような効果を与える。

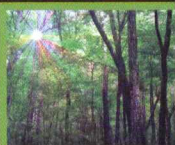
明度伝搬
近隣のピクセルへ色を広める効果。

照明と投影
光や輝き、影などの効果で画像に奥行き感をくわえる

きらめき
画像のハイライトに星のようなきらめきをつける。

グラデーションフレア
グラデーションを使用してレンズフレアを描画する。

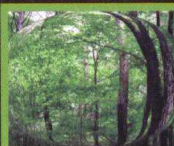
ライト効果
画像に照明をあてたような効果を適用する。

レンズフレア
フレア効果をくわえる。

超新星
画像に星型の発光体を追加する。

Xach効果
不透明(または選択範囲)部分を立体的に浮かせる。

ドロップシャドウ
不透明(または選択範囲)部分に影をつける。

遠近法
不透明(または選択範囲)部分に遠近法の影をつける。

ガラススタイル
正方形のガラスタイルのように加工する。

レンズ効果
凸レンズの効果をシミュレートする。

ノイズ
画像にノイズを発生させるフィルタ

HSVノイズ
色相・彩度・明度においてノイズをくわえる。

RGBノイズ
赤・緑・青のノイズの量を任意でくわえる。

ごまかす
ピクセルをランダムに下方向にずらす。

つまむ
ピクセルの色を隣り合った色とランダムに交換する。

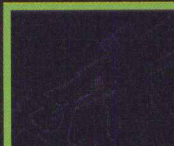
拡散
ピクセルをランダムに拡散する。

浴びせ
ピクセルをランダムな色と置き換える。

輪郭抽出
画像の被写体の輪郭を抽出するフィルタ

ガウシアン差分
輪郭の太さを調節できる輪郭抽出。

ソーベル
方向依存のエッジを検出。

ネオン光彩
ネオンライトのような輪郭を検出する。

ラプラス
高解像度の輪郭抽出を実行する。

輪郭
アルゴリズムを選択して輪郭を抽出する。

汎用
さまざまな加工ができる特殊なフィルタ

コンボリューション行列
ピクセルに行列演算を施し、独自のフィルタを作る。

明るさの最小値
画像の明るいエリアを膨張させる。

明るさの最大値
画像の明るいエリアを縮小させる。

合成
映画フィルム風など簡単な合成ができるフィルタ

フィルムストリップ
複数の画像をフィルムストリップ上に並べる。

深度統合
深度マップを使用して2枚の画像を合成する。

芸術的効果
画像を絵画タッチへ変換するアート系フィルタ

GIMPreaaionist
オプション指定でさまざまな芸術的効果を行なう。

ヴァン ゴッホ風
ゴッホの絵画のような画像に加工する。

キャンパス地
キャンパスに描いた絵のような画像に加工する。

キュービズム
画像がランダムに回転した四角形で構成される。

プレデター
画像にサーモグラフィ効果をくわえる。

マンガ
輪郭を強増し、アメコミ風のタッチに加工する。

写真コピー
モノクロコピー機で出力したような画像にする。

柔らかい発光
柔らかい光を発光しているような効果をつける。

織物
立体的な織物のパターンを作成する。

覆布化
選択範囲に布のような質感をくわえる。

油絵化
画像を油絵のような質感に加工する。

装飾
画像に染みや枠などの装飾をくわえるフィルタ

コーヒーの染み
コーヒーの染みを画像に追加する。

ステンシルクローム
不透明部分に環境マップとクローム効果をくわえる。

ステンシル彫刻
画像を彫刻のような質感に加工する。

スライド
写真フィルムのような枠を画像に追加する。

ファジー縁取り
画像の縁を任意の色でぼかして縁取る。

ベベルの追加
平面を押し出したような効果をつける。

角丸め
画像の角を丸めて影と背景を作成する。

古い写真
セピア色の古い写真のような画像に加工する。

枠の追加
画像の周囲に指定色の枠をつける。

マップ
特定の規則性に沿って画像を変形させる。

オブジェクトにマップ
画像をオブジェクトに貼り付ける。

シームレス化
繋ぎ目なく並べられるように画像の周囲を加工する。

ずらしマップ
置換マップに基づいて画像を移動する。

バンプマップ
物体の表面の凹凸を表現し、立体感をつける。

フラクタルトレース
万華鏡を覗いたような画像に加工する。

ワープ
ずらしマップと強度マップを使用して変形させる。

幻
画像のコピーを、何枚も重ねたような効果をくわえる。

紙タイル
指定したサイズに画像を分割し、ランダムにずらす。

小さくして並べる
画像を縮小してタイル状に並べる。

並べる
画像をタイル状に並べる。

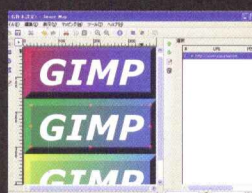
COLUMN

その他のフィルタ

フィルタメニューには、そのほか「ウェブ」「アニメーション」などがある。後者は画像にアニメーション効果をくわえ、GIF アニメを自動作成できる。アニメーション効果は以下の5つ。アニメを見たい場合、「再生」フィルタを選択してから「演奏」ボタンをクリックしよう。

>>>ウェブ

「イメージマップ」は画像内にリンクを設定できる。「半統合」では、半透明の画像をWeb表示用に加工する。

GIMP
GIMP
GIMP

イメージマップ

半統合

>>>アニメーション

画像にアニメーション効果をくわえ、GIFアニメを自動作成できる。アニメーション効果は以下の5つ。アニメを見たい場合、「再生」フィルタを選択してから「演奏」ボタンをクリックしよう。

ブレンド

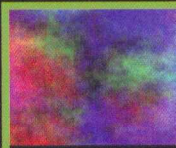
回転する球体

焼き付け

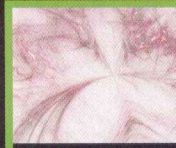
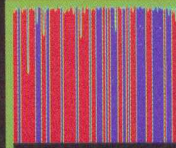
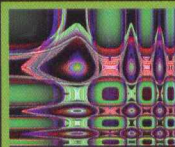
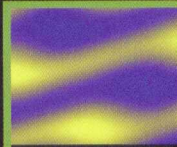
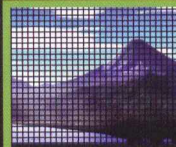
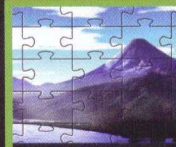
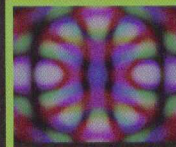
波

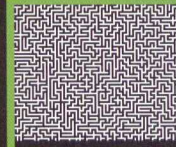
波紋

下塗り
パターンや模様を新たに描画するフィルタ

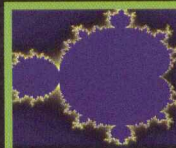
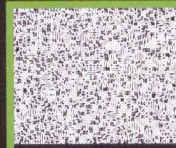
雲(ソリッドノイズ)
雲のようなテクスチャを作る。

雲(プラズマ)
プラズマテクスチャを作る。

雲(差分ソリッドノイズ)
「差の絶対」モードのレイヤーを対象レイヤーと結合。

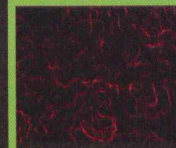
ネイチャー(IFS フラクタル)
反復関数集合によるフラクタル画像の生成。

ネイチャー(炎)
炎のようにうねったフラクタル画像を作成する。

パターン(CMLエクスプローラ)
抽象的な模様を作成する。

パターン(Qビスト)
さまざまな抽象的パターンを生成する。

パターン(Sin 曲線)
複雑な正弦曲線の模様を作成する。

パターン(グリッド)
グリッド線を描画する。

パターン(ジグソーパズル)
画像にジグソーパズルのパターンを追加する。

パターン(回折模様)
幻想的な回折模様を作成するフィルタ。

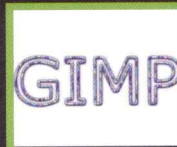
パターン(市松模様)
正方形を交互に配した、チェス盤の模様を作成。

パターン(迷路)
迷路のパターンを作成するフィルタ。

Spyrogimp
スピログラフなどの複雑な図形を作成する。

シェイプ(Gfing)
丸や四角など、任意の図形を作成する。

フラクタルエクスプローラ
複雑なフラクタルを自動に描画するフィルタ。

回路
選択範囲に回路基盤のような模様を作る。

球面デザイナ
簡単に球体を作成するフィルタ。

集中線
画像の周囲に集中線を描画する。

溶岩
不透明（または選択範囲）部分を立体的に浮かせる。

ロゴ効果
テキストや画像にさまざまな効果をくわえる

3Dアウトライン
立体的なアウトラインと影を作成する。

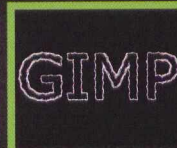
エイリアンネオン
オブジェクトの周囲に発光効果をくわえる。

エイリアン発光
オブジェクトの周囲に柔らかい発光効果をくわえる。

かじり取り
木彫りのような質感を描画する。

グラデーションベベル
オブジェクトにハイライトをつけ、立体的にする。

クローム
メタル風の画像に加工するフィルタ。

コミック本
色彩と縁をアメコミ風に加工する。

チョーク
輪郭をチョークで描いたような線にする。

テクスチャ
モザイク状の背景と立体的な加工を行なう。

ネオン
輪郭をネオンサインのように加工する。

ブレンド
描画色と背景色をブレンドした背景を作成。

基本I
選択範囲に立体感と影をくわえ、背景を作成。

基本II
オブジェクトに立体感と影を付けくわえる。

牛模様
牛のような白黒の模様をくわえる。

光沢
グラデーションや影などをくわえ、光沢を作成する。

霜
霜をイメージした模様を作成する。

白熱の輝き
白熱灯のような温かみのある光を作成する。

粒子の軌跡
粒子の軌跡のような模様を描画する。

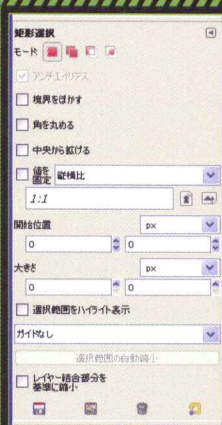
冷たい金属
オブジェクトが床に反射したような効果をくわえる。

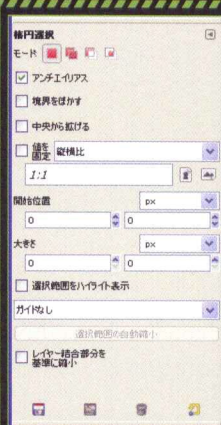
※GIMP2.6では、「冷たい金属」はエラーが頻発すると報告されており、上図はGIMP2.4で作成したものです。

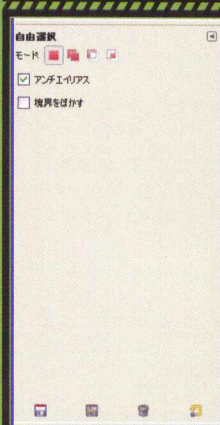
Appendix

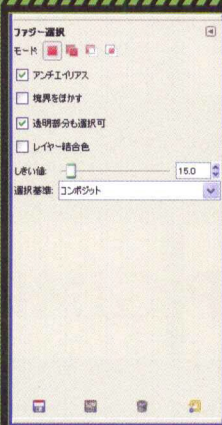
Tool Index GIMP 2.6

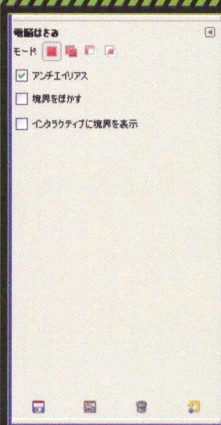
GIMP2.6では新ツールの追加はありませんでしたが、各ツールに細かく機能が追加されています。
ここでは、各ツールの基本的な使い方とそれぞれのツールオプションにおける主要な機能を解説していきます。

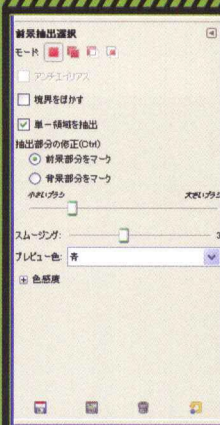
矩形選択

四角形の選択範囲を作る選択ツール。GIMP2.6では、選択範囲の位置や大きさを変更する四方のハンドルが掴みやすいように改良され、アスペクト比も表示されるようになった。マウスのドラッグ操作で選択範囲を作成したら、範囲内をクリックして選択範囲を確定する。操作中にShiftキーを押すことで、選択範囲を正方形に固定することが可能。ツールオプションで選択範囲の角を丸めたり、境界をぼかすこともできる。

楕円選択

円形の選択範囲を作成する選択ツール。使い方は矩形選択ツールと同じで、ドラッグ操作で円形の選択範囲を作成し、範囲内をクリックすることで領域を確定する。Shiftキーを押しながら操作すると、正円の選択範囲を作ることができる。ツールオプションで境界をぼかしたり、選択範囲のサイズ固定なども可能だ。矩形選択ツールと同じく、GIMP2.6でサイズ変更のハンドルが改良された。

自由選択

フリーハンドで選択範囲を作成する選択ツール。マウスをドラッグして囲んだ部分がそのまま選択範囲となる。そのとき、開始点と終止点は自動的に直線で結ばれる。大まかな選択範囲の作成から、選択範囲の細かい修正まで、さまざまな場面で活躍するツールだ。ツールオプションで、境界のぼかしやアンチエイリアシングも設定できる。GIMP2.6からポリゴン選択も可能になり、直線の選択範囲を簡単に作成できるようになった。

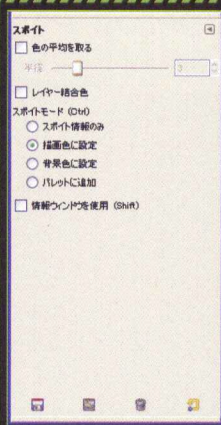
ファジー選択/色域を選択

クリックした部分の色を元に選択範囲を作るツール。「ファジー選択」ツールは、クリックした部分を中心に、周辺にある近似色領域を選択する。「色域を選択」ツールは、クリックした色を元に、画像中の近似色部分をすべて選択する。単一色背景の人物写真で、背景だけ選択したい場合などに使うと便利だ。「しきい値」を大きくすると、選択範囲がより広くなる。

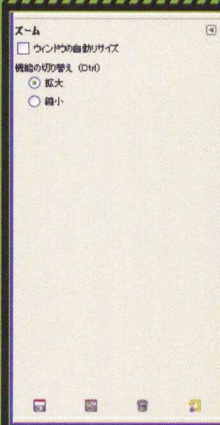
電脳はさみ

画像内の輪郭を検出し、選択範囲を輪郭に合わせて調節してくれる選択ツール。あくまで色の差をもとにした自動的な処理なので、必ずしも輪郭どおりに選択してくれるとは限らない。ほとんどの場合、ほかの選択ツールで選択範囲の修正が必要になるので、あくまで選択範囲作成の工程を軽減してくれるツールと考えよう。

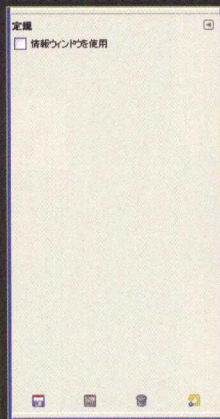
前景抽出選択

画像内の対象物を背景から切り出したい時などに使える。まず、選択したい対象を大まかに囲み、領域内の対象物に色を塗っていく。その塗った部分を元に選択範囲が作成されるしくみだ。対象物を完璧に選択するのはなかなか難しく、多少の微調整が必要となる。電脳はさみと同じく、選択工程を軽減してくれるツールと考えよう。

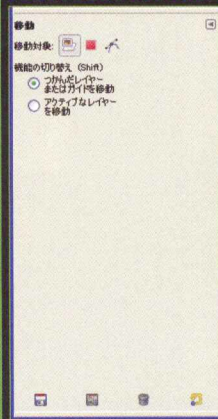
パス

画面上にポイントを置いていくことで、直線、折れ線、曲線状のパスを作ることができる。ポイントを指定し終えたら、Ctrlキーを押しながら始点のポイントをクリックしてパスを閉じよう。その状態でEnterキーを押すと、パスに囲まれた部分が選択範囲となる。「編集」にチェックを入れるとポイントが編集できるようになり、「移動」にチェックを入れるとパスを移動することが可能になる。

スポイト

編集中の画像から色をピックアップし、各種色の指定ができるツール。このツールを使いこなせば、「描画色/背景色」ダイアログで色指定をする手間が減る。「レイヤー結合色」にチェックを入れると、レイヤーを統合した場合の色を取得する。「色の平均を取る」チェックを入れると、指定した範囲内での平均の色を取得する。

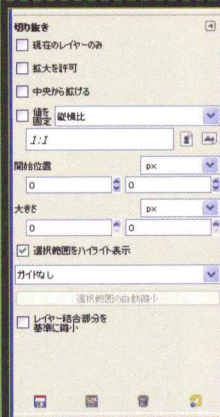
ズーム

画像をクリックすると画像の拡大・縮小表示をするツール。標準では、「拡大」モードになっており、クリックまたはドラッグ操作で画像の拡大、Ctrlキーを押しながらの操作で縮小する。「ウインドウの自動リサイズ」にチェックを入れると、拡大/縮小表示したときに、イメージウインドウの大きさを自動調整してくれる。

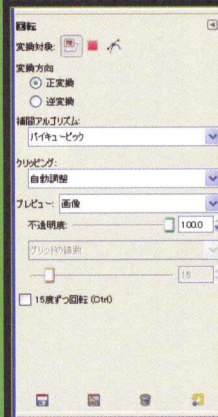
定規

画面上でクリック→ドラッグをすると、2点間の距離と角度を計測してくれるツール。Ctrlキーを押しながらドラッグすると、角度が15度毎に変更される。また、Altキーを押しながらドラッグすると定規ラインが移動できる。なお、計測結果はウインドウの下部に表示されるが、「情報ウインドウを使用」にチェックをいれると、別ウインドウ上で計測結果が表示される。

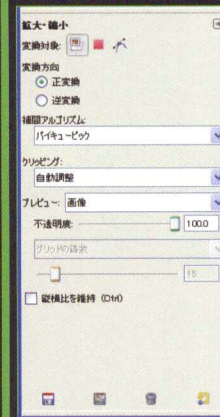
移動

レイヤー、または選択範囲やパスの移動を行なうためのツール。移動させる対象（レイヤー、選択、パス)は、ツールオプションで設定できる。レイヤーが対象の場合、ドラッグ操作でレイヤー全体の位置を移動可能だ。「つかんだレイヤーまたはガイドを移動」を有効にすると、クリックした部分にあるレイヤーをつかんで移動させることができる。GIMP2.6から動作制限のオプションが追加された。

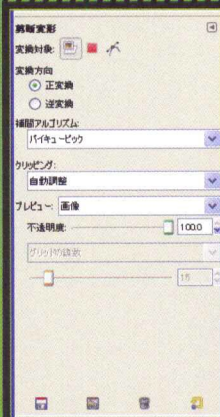
整列

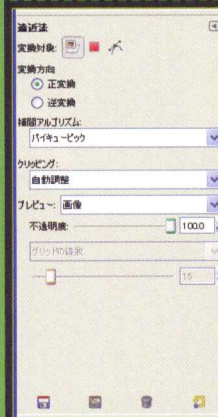
画像やオブジェクトの整列・分配を行なえる。Shiftキーを押しながら複数のレイヤーを選択し、各ボタンをクリックする事で一気に整列させることが可能。整列の基準はツールオプションの「基準」から選んでおくこと。

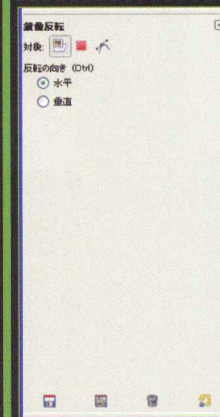
切り抜き

四角形の選択範囲を設定し、これに従って画像の切り抜き操作を行なう。写真編集において、対象物以外の部分を切り落とす(トリミング)場合によく使われる。切り抜き実行前なら、切り抜き範囲の変更が何度でも可能。切り抜きの実行は選択範囲内をクリックすればOKだ。GIMP2.6から、イメージウインドウ下部に選択範囲のアスペクト比が表示されるようになった。

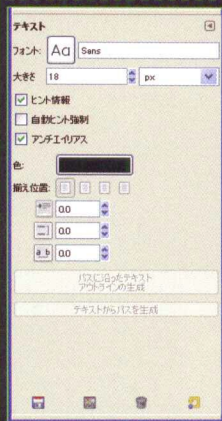
回転

画像全体、あるいは選択範囲内の画像を、中心座標を元に自由に回転させるツール。中心座標を表す円十字を移動することにより、回転軸が変更される。別ウインドウで回転の角度や中心座標が表示されるので、確認しながらの操作が可能だ。選択範囲内の画像を回転させた場合、回転部分がレイヤーから切り離されて、「フローティング選択範囲」となる。

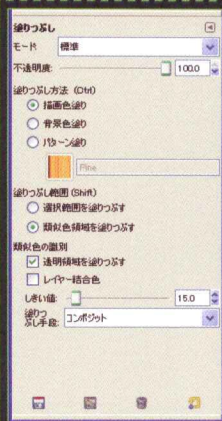
拡大・縮小

画面全体、あるいは選択範囲内の画像を拡大縮小させるためのツール。ドラッグで画像の大きさを設定し、Enterキー、または別ウインドウ上の「拡大・縮小」ボタンをクリックすると変形が適用される。画像の縦横比を変えずに拡大縮小したい場合は、ツールオプションの「縦横比を維持」にチェックを入れるか、Ctrlキーを押しながらドラック操作するとよい。また、GIMP2.6では、このツールを含むすべての変形ツールで、プレビュー時の不透明度設定が可能になった。

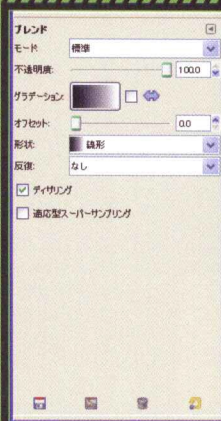
剪断変形

剪断変形は、画面全体、あるいは選択範囲内の画像を剪断変形するツール。剪断変形とは、四角形の画像を平行四辺形のような形にすること。画像をスライドさせるように操作して上下または左右に変形させ、Enterキーもしくは別ウインドウ上のボタンで変形を確定する。ツールオプションの「クリッピング」で「変換前のレイヤーサイズ」を選ぶと、剪断変形でレイヤーからはみ出した部分が自動的に切り取られる。

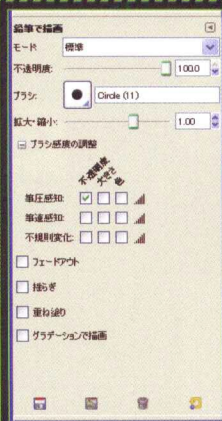
遠近法

遠近法は、選択範囲の四隅をドラッグしたり傾けたりして、奥行き感のある画像へ変形することができるツールだ。このツールを利用すれば、箱状の物体に変形画像を貼り付ける、いわゆるテクスチャマッピングのようなものを作ることができる。プレビュー方式を変更し、グリッドも表示させれば、変形後の画像イメージがつかみやすく便利。

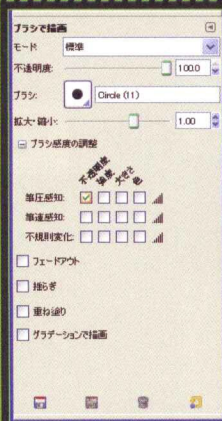
鏡像反転

画面全体、あるいは選択範囲内の画像を反転させるためのツール。マウスをドラッグするだけ画像が反転される。標準状態では、水平方向に画像が反転するようになっている。Ctrlキーを押すと反転方向が垂直方向に切り替わる。水面に写りこんだ画像などを作りたい場合に便利だ。

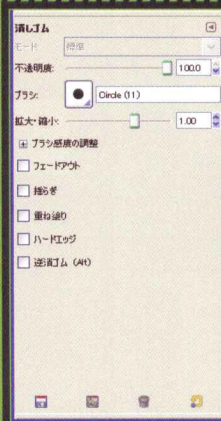
テキスト

画像に文字を書き込むツール。文字ツールを選択した状態でイメージウインドウ内をクリックすると、文字ツールウインドウがあらわれる。そこに文章を入れれば文字が画像として表示される。GIMP2.6からウインドウ内の表示が見やすく改良された。フォントや大きさなどはツールオプションで指定しよう。なお、文章を再編集したい場合、文字部分をクリックすればOKだ。また、文字は別レイヤー上に配置されるようになっているので、移動や加工がしやすくなっている。

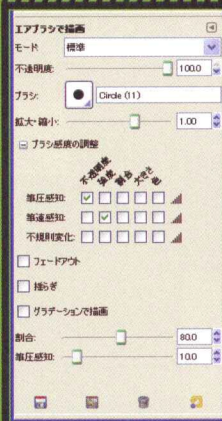
塗りつぶし

このツールを選択した状態で画面をクリックすると、指定した色やパターンで塗りつぶすことができる。標準状態では「類似色領域を塗りつぶす」に設定され、クリックした場所の色とその類似色領域のみが塗りつぶされる。類似色の範囲は「しきい値」で設定できる。色が混在する画像で、一部分の色のみを変更したいときに便利だ。

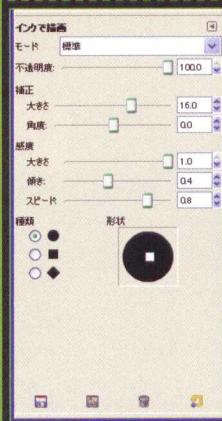
ブレンド

選択範囲内を2色以上のグラデーションで塗りつぶすツール。画面上でドラッグ操作すると、その方向にグラデーションが描かれる。ツールオプションでグラデーションの種類やモード、形状などが設定可能だ。なお、グラデーションダイアログを呼び出せば、オリジナルのグラデーションパターンを作ることができる。

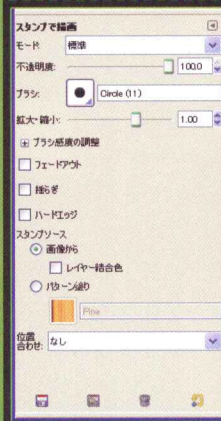
鉛筆で描画

線画を描くためのツール。マウスを動かすだけで、自由に描ける基本中の基本のツールだ。このツールで描いた線は、境界がはっきりしたものになる。ツールオプションでブラシの種類や線の太さが調節できるので事前に設定しておこう。

ブラシで描画

ブラシツールは、縁が滑らかな線を描けるツールだ。ペイント系の作品を作る場合は、鉛筆よりこちらのブラシツールが適しているだろう。ツールオプションで、筆の太さやブラシ形状、不透明度などが設定できるので、自由に組み合わせて使用しよう。GIMP2.6では、ブラシ感度機能がグンと敏感にパワーアップした。

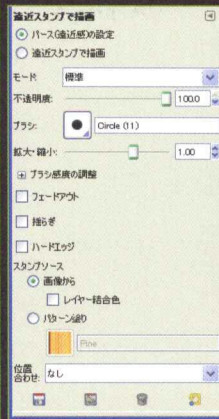
消しゴム

画像の一部分を消すことができるツール。作業対象が通常のレイヤーの場合、消した部分は透明になり、背景レイヤーの場合は消した部分が背景色に置き換えられる。また、Altキーを押しながら、あるいは「逆消ゴム」にチェックを入れて消した部分をなぞると、元の画像に復帰させることが可能。間違えて消しすぎた時に便利な機能だろう。

エアブラシで描画

エアブラシや缶スプレーをシミュレートしたツール。選択しているブラシの形状を元に、エアブラシで着色したようなぼんやりとした色で塗っていくことができる。はっきりとした色を塗るには不向きだが、何度も重ね塗りをすることによって色に濃淡ができ、水彩画のような画像に仕上がる。また、影のような縁がぼやけたものを作りたいときにも使える。

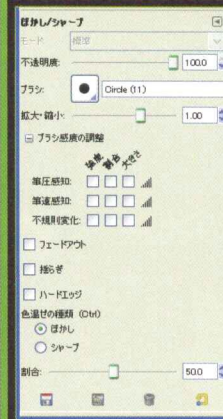
インクで描画

毛筆やインクペンを使ったような線を描くツール。ほかのペイント系ツールと違って、線の太さがマウスの動作速度によって変化する。マウスの動きが速いと線が細くなり、逆に動きが遅くなると太い線になる。手書き風の線を描きたい時はピッタリのツールだ。ツールオプションで、ペンの形状やサイズ、感度などを細かく設定することが可能。

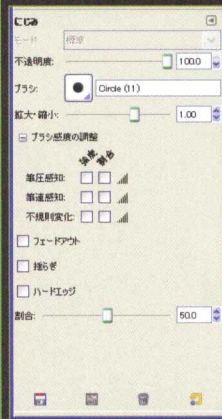
スタンプで描画

画像の一部を拾い、ペイント系ツールの操作感で別の場所に貼り付けることができるツール。写真の傷や肌の荒れ部分などを修正するのによく使われる。最初にCtrlキー＋クリックで画像の読み込み元を指定すること。次に修正したい場所をクリックもしくはドラッグ操作していけば、読み込み元の画像が貼り付けられていく。スタンプソースに「パターン塗り」を選べば、選択したパターンを描画できる。

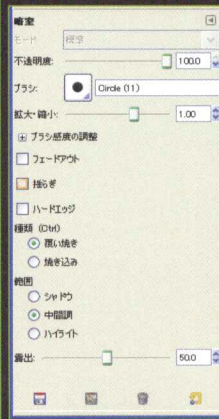
修復ブラシで描画

修復ブラシはスタンプツールをパワーアップさせたようなツールだ。画像の一部をピックアップし、別の場所に貼り付ける際、周囲の色調と馴染むように調整されるのが特徴。これによりスタンプツールよりも自然な修復が可能になる。複数の色が隣り合っている部分や、グラデーション部分のゴミや汚れを消したい場合は、こちらのツールを利用するといいだろう。

遠近スタンプで描画

遠近スタンプは、スタンプツールに遠近法の効果を追加したツール。まず、ツールオプションの「パースの設定」で遠近設定をする。次に「遠近スタンプで描画」モードで、スタンプツールと同じようにCtrlキー＋クリックでソースイメージの開始点を指定し、ドラッグで画像をコピーしていく。スタンプツールと違い、遠近法に基づいて変形されたイメージがコピーされる。

ぼかし/シャープ

画像をぼかす、またはシャープにするツール。標準状態ではぼかしモードになっているが、Ctrlキーを押しながら使うとシャープモードに切り替わる。ぼかし機能は単純にぼかしをかけて画像を不鮮明にするだけなく、不要な線や汚れを除去する場合にも使用できるだろう。部分的に画像をはっきり見せたいときは、シャープ機能を使おう。

にじみ

画像を連続的に細かくコピーすることで、色を指でのばしたような効果が得られるツール。設定次第では、水彩画のキャンバスに、水を含ませた筆を走らせたような効果にもなる。Shiftキーを押しながらにじみツールを使用すると、筆跡を直線状にすることが可能だ。さらにGIMP2.6からはブラシの拡大縮小機能が追加された。

暗室

画像の明暗を調節するツール。暗室でフィルムの現象を行なう際のテクニックである「覆い焼き」と「焼き込み」をデジタル的に再現したもの。「覆い焼き」を選ぶと画像が明るくなり、「焼き込み」を選ぶと画面は暗くなる。この効果を画像の任意の場所に与えることができるのだ。Ctrlキーを押しながら操作をすると、「覆い焼き」と「焼き込み」の機能が切り替わる。

COLUMN

ツールをより機能的に使うためのキー操作

多くのツールは、使用時にShiftやCtrlキーなどと組み合わせて使うことで機能を切り替えることができる。しっかり覚えておこう。

	Ctrl	Shift	Shift+Ctrl	Alt	Alt+Ctrl	Alt+Shift
短形選択/楕円選択/自由選択/ファジー選択/色域を選択	選択範囲を削除	選択範囲の拡張	重なった選択範囲の共通の領域を選択	選択範囲の移動	選択範囲内の画像の複製を移動	選択範囲内の画像を移動
電脳はさみ	自動スナップを無効					
パス	パスの編集	新しいコンポーネントを作成		パスの移動		
スポイト	背景色⇔描画色設定の切り替え	情報ウインドウを使用する				
ズーム		拡大⇔縮小の切り替え				
定規	水平ガイドを配置	制御点の追加		垂直ガイドを配置		
移動	パスの移動	機能の切り替え		選択範囲の移動		
整列		レイヤーを整列リストに追加				
回転	15度毎に角度を回転					
拡大縮小	縦横比を維持					
鏡像反転		反転の向きの切り替え				
塗りつぶし	塗りつぶし方法の切り替え	塗りつぶし領域の切り替え				
ブレンド	１５度毎に角度をスナップ			移動		
鉛筆/ブラシ/エアブラシ/インク	描画色に設定	直線	直線を15度毎にスナップ			
消しゴム				消しゴムで消した部分を元に戻す		
スタンプ/遠近スタンプ	新しい画像ソースを設定					
修復ブラシ	新しい修復ソースを設定					
ぼかし/シャープ	シャープ⇔ぼかしの切り替え					
にじみ						
暗室	覆い焼き⇔焼き込みの切り替え					

Appendix

Dialog Index GIMP 2.6

ダイアログとは「ウィンドウ→ドッキング可能なダイアログ」メニューから表示できるウインドウのことです。頻繁に利用することが多いので、それぞれの機能をしっかりと把握しておきましょう。

描画ツールの状態

現在の描画ツールの状態を表示する。初期設定では、選択しているツール・描画色/背景色・ブラシの種類・パターンの種類・グラデーションの種類が表示される。

レイヤー

レイヤーを管理するダイアログ。レイヤーの状態やロック、作成や複製などの基本操作から、レイヤーごとのモードや不透明度まで設定できる。レイヤー名を変更する場合は、該当レイヤーの画像部分をダブルクリックしよう。

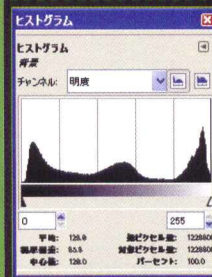
チャンネル

画像に含まれている赤(R)、緑(G)、青(B)の3つのRGBチャンネルを表示するダイアログ。各チャンネルのサムネイルはグレースケールで表示されており、カラーチャンネルが含まれている部分が白色で表示される。

パス

作成したパスを管理するダイアログ。複数のパスを作成する場合に便利だ。下部のボタンでパスから選択範囲を作成したり、逆に選択範囲からパスを作成することができる。また、パスに沿ってストロークを描画することも可能。

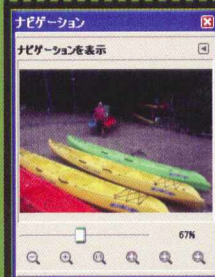
カラーマップ

カラーマップは、インデックスカラーで作られた画像でのみ利用できるダイアログ。画像内の使用色がすべて表示され、ダイアログ内の色を変更すると、画像中の対応色がすべて変更される。画像モードをインデックスカラーに変換するには、ツールバーの「画像」→「モード」から行なおう。

ヒストグラム

ヒストグラムは、レイヤーに含まれる画像の明度分布をグラフで表示する機能だ。あくまで情報を表示するだけのダイアログなので、画像のヒストグラムを直接変更することはできない。各カラーチャンネルの詳しい明度分布を知りたいときに利用しよう。

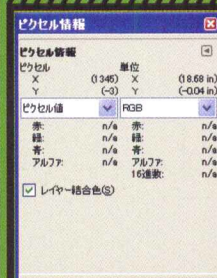
選択範囲エディタ

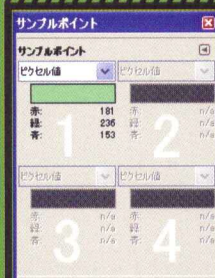
選択範囲の状態を表示するダイアログ。選択範囲はダイアログの画面上で白く表示される。また、画面をクリックすると色指定で選択範囲が変更される。下部のボタンで、選択範囲を反転したり、パスに変換することが可能だ。

ナビゲーション

今開いている画像の全体像と、イメージウインドウで表示されている領域が表示される。ダイアログ内でイメージウインドウの表示領域を変更することができるので、拡大表示での作業時などに重宝する。

操作履歴

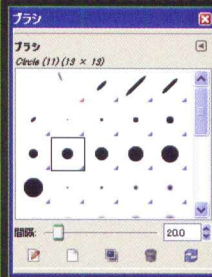
編集画像の作業履歴を表示するダイアログ。GIMPでは、画像の編集履歴がつねに記録されており、いつでも数ステップ前の状態に戻すことが可能だ。各ステップのサムネイルも表示されるので、操作もわかりやすいだろう。

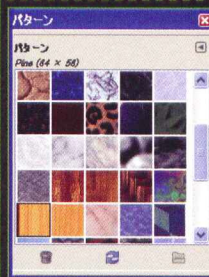
ピクセル情報

画像上のカーソル位置の座標や色情報を表示するダイアログ。ふたつの単位や情報を同時に表示できるのが特徴。カーソル位置の単位は、ピクセルとインチ、色情報はピクセル、RGB、HSV、CMYKから選べる。

サンプルポイント

画像上の最大4点の色情報を取得して表示するダイアログ。ガイド線を出す場合のように、Ctrlキーを押しながらルーラ上からドラッグすると、その部分の色が取得できる。同一画面上で色を確認、比較したい場合などに利用しよう。

描画色/背景色

描画色、背景色の設定が行なえるダイアログ。上部の6つのボタンからカラーモードを選び、任意の色を選択しよう。画面上の色を拾いたい場合は、右下の「eyedropper」ボタンを押して、任意の場所をクリックすればOKだ。

ブラシ

ブラシ形状の選択、編集、作成ができるダイアログ。使いたいブラシを選択し、描画間隔を下部のバーで調整する。ブラシ自体を編集したい場合は、左下のブラシ編集ボタン、またはブラシをダブルクリックしよう。表示されるブラシエディタ上で形状を編集できる。

パターン

パターンを設定するダイアログ。ダイアログ上のパターンをクリックすると、パターンの全体画像が表示される。右下のボタンをクリックすると、選択したパターンを画像として開き、編集することも可能だ。

グラデーション

グラデーションの選択、作成をするダイアログ。グラデーションをダブルクリック、または左下の編集ボタン（一番左）をクリックすると、グラデーションエディタ画面が表示される。初期状態で搭載されているグラデーションは編集できないので注意。

パレット

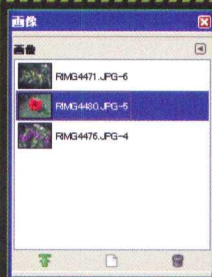
色の組み合わせを登録したパレットの選択、作成できるダイアログ。テーマごとに作成されている既存のパレットを利用するほか、オリジナルのパレットも作成できる。既存のパレットは編集できないので注意しよう。

フォント

フォントダイアログでは、名前どおり、文字のフォントが選択できる。ダイアログ上にはフォント名と字体がサムネイル表示されているで、画像のイメージと照らし合わせて、ぴったりのフォントを選ぶといいだろう。

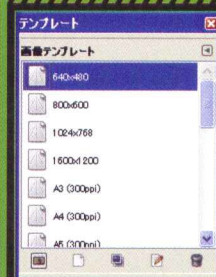
バッファ

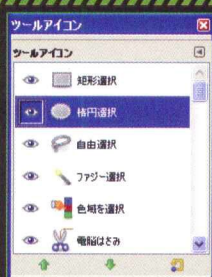
コピーやカットした複数の画像を一時的に保管するダイアログ。画像を選択して、ツールバーの「編集」メニューの「名前付きでコピー」、または「名前付きで切り取り」を選択すると、バッファダイアログ上にその画像が登録される。

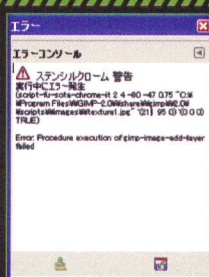
画像一覧

GIMP上で開いている画像をすべてダイアログに表示し、任意の画像を最前面表示にすることができる。ひとつの画像に対して複数のウインドウを開くことも可能なので、編集用とプレビュー用など、用途別に使い分けることもできる。

画像ドキュメント履歴

過去にGIMPで開いた画像ファイルの履歴を表示するダイアログ。画像のサムネイルをクリックすると、画像を再び開くことができる。ただし、その画像ファイルが、前回開いた時と同じ場所に保管してある場合のみ有効だ。

テンプレート

テンプレートダイアログでは、新規画像作成時の画像サイズを設定できる。オリジナルのテンプレートも作成でき、画像のサイズ以外にも、解像度、カラーモード、背景色を指定することが可能となっている。

ツールアイコン

ツールボックスのツールアイコンをカスタマイズできるダイアログ。ボックス内アイコンの表示/非表示、位置、順番の設定が可能。これを使うと、よく利用する順番にツールを並べ替えることができる。自分の使いやすいようカスタマイズしておくといいだろう。

エラーコンソール

操作に失敗した時のエラーメッセージを表示、保存できるダイアログ。エラーメッセージをテキスト保存し、そのテキストに対処方法や注意点を追加記載して保存しておけば、今後同じエラーが起きたときも安心だ。

Appendix

Shortcut Key List GIMP 2.6

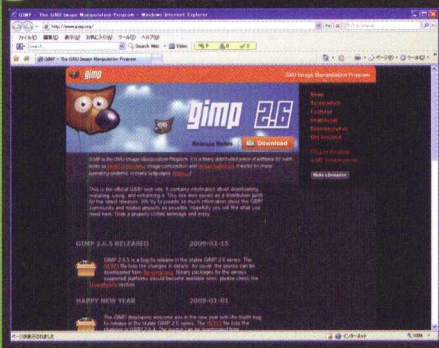
GIMP2.6に登録されているショートカットキーの一覧です。
よく使う機能のショートカットキーを覚えておくといいでしょう。作業の効率がグッと上がります。

ツール	矩形選択	R	楕円選択	E	自由選択	F
	ファジー選択	U	色域を選択	Shift+O	電脳ばさみ	I
	剪断変形	Shift+S	遠近法	Shift+P	鏡像反転	Shift+F
	回転	Shift+R	拡大・縮小	Shift+T	切り抜き	Shift+C
	整列	Q	移動	M	塗りつぶし	Shift+B
	ブレンド	L	パス	B	鉛筆で描画	N
	ブラシで描画	P	スポイト	O	消しゴム	Shift+E
	エアブラシで描画	A	インクで描画	K	スタンプで描画	C
	テキスト	T	ズーム	Z	定規	Shift+M
	修復ブラシ	H	ぼかし/シャープ	Shift+U	にじみ	S
	暗室	Shift+D	ツールボックス	Ctrl+B	描画色/背景色をリセット	D
	描画色/背景色の入れ替え	X				
選択	すべてを選択	Ctrl+A	選択を解除	Shift+Ctrl+A	選択範囲を反転	Ctrl+I
	パスを選択範囲に	Shift+V	選択範囲をフロート化	Shift+Ctrl+L	クイックマスクの切り替え	Shift+Q
	色域を選択	Shift+O				
編集	元に戻す	Ctrl+Z	やり直す	Ctrl+Y	コピー	Ctrl+C
	切り取り	Ctrl+X	貼り付け	Ctrl+V	可視部分をコピー	Shift+Ctrl+C
	クリップボードから生成（画像）	Shift+Ctrl+V	消去	Delete	描画色で塗りつぶす	Ctrl+,
	背景色で塗りつぶす	Ctrl+.	パターンで塗りつぶす	Ctrl+;		
レイヤー	レイヤーを追加	Shift+Ctrl+N	レイヤーを複製	Shift+Ctrl+D	レイヤーの固定	Ctrl+H
	オフセット	Shift+Ctrl+O	前のレイヤーを選択	Page Up	次のレイヤーを選択	Page Down
	最前面のレイヤーを選択	Home	最背面のレイヤーを選択	End		
フィルタ	フィルタを再適用	Ctrl+F	フィルタを再表示	Shift+Ctrl+F		
画像	複製	Ctrl+D	可視レイヤーの統合	Ctrl+M	画像の情報	Alt+Enter
表示	縮小表示	－（マイナス）	拡大表示	＋（プラス）	選択範囲の境界線を表示する	Ctrl+T
	100% (1:1)表示	1	フルスクリーンモード	F11	ルーラーを表示する	Shift+Ctrl+R
	ウインドウサイズを合わせる	Ctrl+E	ウインドウ内に全体を表示	Shift+Ctrl+E	ガイドを表示する	Shift+Ctrl+T
ダイアログ	レイヤー	Ctrl+L	ブラシ	Shift+Ctrl+B		
	パターン	Shift+Ctrl+P	グラデーション	Ctrl+G		
ファイル	新しい画像	Ctrl+N	開く	Ctrl+O	レイヤーとして開く	Ctrl+Alt+O
	保存	Ctrl+S	名前を付けて保存	Shift+Ctrl+S	閉じる	Ctrl+W
	すべて閉じる	Shift+Ctrl+W	印刷	Ctrl+P	終了	Ctrl+Q
ヘルプ	状況適応ヘルプ	Shift+F1	ヘルプ	F1		

Web Site Catalogue

GIMPをさらに使いこなすために、知っておくと便利なサイトを紹介します。
付録CD-ROMには、誌面には掲載していないサイトのリンクも収録しているので、そちらも参考にしてください。

#01 GIMP The GNU Image Manipulation Program

URL：http://www.gimp.org/

GIMP公式サイト。GIMPの開発を行なっている「The GIMP Team」が運営している。GIMP最新版バージョンのダウンロードや、開発状況を知ることができる。ほかにも、プラグインのダウンロードやフォーラムなど、コンテンツも充実しているので、GIMPを利用する人は是非ブックマークをしておこう。

#02 GIMP2を使おう

URL：http://www.geocities.jp/gimproject/gimp2.0.html

最新版のダウンロード方法や使い方、機能の説明など、GIMPに関する情報がかなり細かくそろった日本語サイト。画像付きで説明しているページが多いので、GIMP初心者にオススメのサイトだ。有志が作成した追加プラグインやScript-Fuもダウンロードできる。気になるものは使ってみよう。

#03 Gimp wiki

URL：http://twist.jpn.org/gimpwiki/

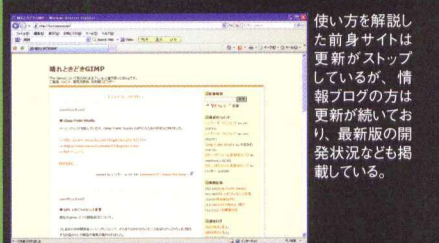
日本人のGIMPユーザーによって管理されているまとめwiki。最新情報やよくあるトラブルへの対処法などが詳細にまとめられている。GIMPを使っていて何か問題が発生したら、このサイトをひと通り読んで解決法を探してみよう。

#04 GIMP 思いこみチュートリアル

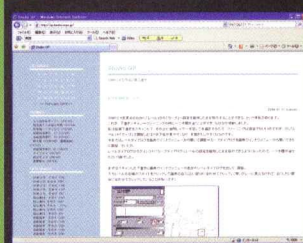
URL：http://gimp.blog.shinobi.jp/

GIMPのバージョンアップ情報や、使い方の記事をこまめにアップしているブログサイト。コメントもできるので、ユーザー同士の交流もはかれる。更新頻度が高く、GIMPの最新情報が入手できる。

#05 晴れときどきGIMP

URL：http://iccii.seesaa.net/

使い方を解説した前身サイトは更新がストップしているが、情報ブログの方は更新が続いており、最新版の開発状況なども掲載している。

#06 Studio GP

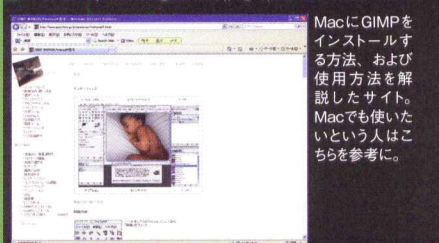
URL：http://op.tardini.oops.jp/

GIMPを使って描いた作品を公開し、覚え書きとして、実践的な使い方のコツを紹介しているブログサイト。

#07 GIMPTICA

URL：http://archivlog.blog107.fc2.com/

GIMPのリリース情報と、チュートリアルを紹介しているブログサイト。レタッチだけでなくロゴなどのCGの作り方も掲載。

#08 GIMP MANUAL

URL：http://www.geocities.jp/gimpmanual/index.html

MacにGIMPをインストールする方法、および使用方法を解説したサイト。Macでも使いたいという人はこちらを参考に。

#09 TheGimp

URL：http://www004.upp.so-net.ne.jp/iccii/

「晴れときどきGIMP」と同じく、日本にGIMPを広めた功労者・いっちー氏が管理するサイト。更新が停止し情報は若干古くなっているが、一見の価値あり。

#10 GIMP Script-Fu 実践

URL：http://www.geocities.jp/retouchscript/index.html

スクリプト解説サイト。オリジナルスクリプトを作成したい人や、既存のスクリプトを変更・改良したいときに参考にしよう。

GIMP（ギンプ）ですぐデキる! フォトレタッチスーパーテクニック 2009

STAFF

Publisher
伊藤淳

Editor-in-Chief
田中妙子

Editorial Design
Primary inc.,
高木篤
山口勉
増尾和代
桂田和昭
芹澤美江子

Editor
狩野文孝/Primary inc.,

CG Creator
玉五郎
TKNK
長谷川アンナ
佐々木康
大門沙絵香
FUKUDA SiO
土屋徳子

100% MOOK SERIES
平成21年5月1日発行

発行人　伊藤淳
編集人　田中妙子
発行所　株式会社晋遊舎

〒101-0051
東京都千代田区神田神保町1-12

営業　TEL03-3518-6861
編集　TEL03-3518-4151

印刷所　大日本印刷株式会社
©2009 SHINYUSHA
2009 PRINTED IN JAPAN

乱丁・落丁本は弊社宛にお送り下さい。
送料負担の上お取り替えいたします。

※本ムックの内容の一部は、
弊社出版の月刊「Windows100%」に
掲載された記事を再編集・再収録したものです。